

www.zetazeta.com • zetasuperjuegos.com
SUPERJUEGOS
SOLO 400 PTA.
+ 3 superguías
• núm 115 diciembre 2001
• 400 Ptas. - 2,40 euros
GRUPO ZETA
30 paginas
SILENT HILL 2
Harry Potter
DEVIL MAY CRY
GRAND THEFT AUTO III
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
HEAD HUNTER
BURNOUT
007
Agente en Fuego Cruzado
¡FECHA DE LANZAMIENTO PRECIO Y LOS PRIMEROS TÍTULOS!
REPORTAJE
XBOX
8 420565 037006 00115

FIFA

Levantas el brazo e indicas que te vas a desmarcar.

El balón llega a tus pies y dejas clavado a tu marcador.

Buscas a un compañero de equipo,

y rompes a la defensa

con un preciso y medido pase.

El terreno de juego es salvaje. ¡Domínalo!








EA SPORTS



easports.com

SUMARIO Nº 115



23> Wipeout Fusion. La saga que tan buenos momentos nos proporcionó en PSone llega a PS2 cargada de novedades y con unos gráficos de infarto.

26> Devil May Cry. Dante, el nuevo héroe de Capcom, protagoniza un juego revolucionario a todas luces.

28> Capcom Vs SNK 2. Ya está aquí, el juego de lucha 2D más perfecto y completo de la historia.

38> Italian Job. Al más puro estilo *Driver*, sólo que con minis y a través de ciudades de la vieja Europa.

40> World Rally Champioship. El «Gran Turismo» de las competiciones en tierra arrasa en PS2.

56> Chu Chu Rocket. El clásico de los *puzzles* para Dreamcast, ahora en GBA.



10 **Metal Gear Solid 2: S.O.L.**
La obra maestra de Hideo Kojima está a punto de caramelo. Descubre lo que ofrecerá el juego en esta noticia a cargo de Nemesis.



12 **Reportaje Xbox Cannes.**
La nueva consola de Microsoft se prepara para su desembarco en Europa. Todos los detalles en este completo reportaje.



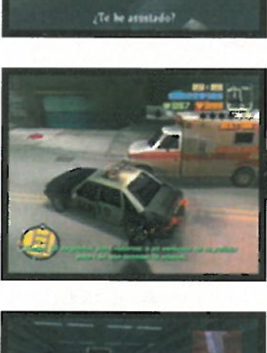
16 **Reportaje Tokyo Game Show.**
La feria de los videojuegos de otoño en Japón dio bastante de sí. Las novedades y mayores sorpresas a tu disposición.



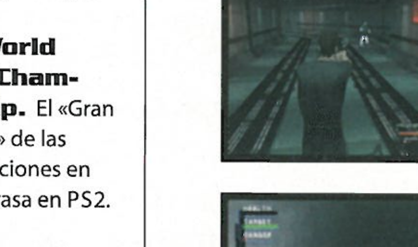
24 **007: Agente en Fuego Cruzado.**
Nuestro juego de portada bien se merece figurar en tan destacado lugar. Si no estás del todo convencido lee estas páginas.



30 **Silent Hill 2.**
Por fin está aquí, el *Survival Horror* que ocupará tus sueños y los convertirá en las más oscuras pesadillas. Entra en la dimensión paralela del pueblo de Silent Hill.

36 **Grand Theft Auto 3**
El juego más irreverente y políticamente incorrecto de la historia llega a PS2 con un entrono libre en 3D y unos gráficos de excepción.

52 **Headhunter**
Si eres inteligente y aún guardas un lugar para tu Dreamcast, te gustará saber que uno de los últimos lanzamientos para la consola de Sega es también uno de los mejores.




57 **Guía Silent Hill 2, Harry Potter y Syphon Filter 3**
Si no quieres caldo, toma tres tazas. Este mes no habrá juego que se te resista lo más mínimo.



SUPERJUEGOS

GRUPO ZETA

Fundador: ANTONIO ASENSIO PIZARRO

Presidente: Francisco Matosas
Vicepresidente: Antonio Asensio Mosbah
Consejero Delegado: José Sanclemente
Consejeros: F. Javier López y John Gibbons
Director General: Juan Fernández-Aguilar
Comité Editorial: Josep María Casanovas, Antonio Franco, José Oneto y Damián García Puig
Director de Coordinación Editorial y de Comunicación: José Luis Gómez
Director General de la Unidad de Servicios: José Luis García
Director General de la Unidad de Finanzas y Control de Gestión: Javier Contreras

Director Editorial: Luis Jorge García
Director: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Alfonso E. Vinuesa Vidal
Subdirector: José Luis del Carpio Peris
Redactor Jefe: Bruno Sol Nieto
Redacción: Roberto Serrano y Belén Díez España (maquetación)
Colaboradores: Lázaro Fernández, Javier Iturrioz, Daniel Rodríguez, Javier Bautista, Enrique Berrón (imagen) y Ana Márquez (edición)
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Teléfono: 91 586 33 00 E-Mail: superjuegos@grupozeta.es

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: Carlos Ramos

Director de Mensuales y Proyectos: Damián García Puig
Director Gerente de Revistas: Juan Pescador
Gerente de Marketing: Marisa Casas
Gerente de Publicidad: Julián Poveda
Gerente de Expansión: Nuria Alvarez

Jefe de Producto: Mar Lumbreras
Director de Producción: Jordi Omella
Producción: Angel Aranda
Dirección de RR HH: Juan Buj
Suscripciones y atención al lector: 91 586 33 00 de 9-14h.

PUBLICIDAD
Gerente de Publicidad Zona Centro: Julián Poveda
Director de Publicidad Cataluña: Francisco Blanco
Directora de Publicidad Internacional: Gema Arcas
O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 34 91 586 36 32, Fax: 34 91 586 33 64
Coordinación de Publicidad: Mar Sanz

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo), C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63. Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28. Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30. Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11. Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17.

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51. Benelux: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. Suecia: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. Francia: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. Italia: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. Gran Bretaña: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. Portugal: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. Suiza: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. USA: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. Grecia: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. Japón: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. Singapore: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. Taiwan: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. Korea: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. Mexico: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, Mexico, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: Avenida Gráfica. C/ Severo Ochoa, 5. Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 400 pesetas (incluido transporte).
Depósito Legal: B. 17.209-92
Printed in Spain
SUPERJUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)





PRESS START

EDITORIAL



Bruno Sol

La irrupción de un juego tan realista y violento como Grand Theft Auto III volverá a avivar, a buen seguro, la polémica sobre la violencia en los videojuegos. Antes de que algún periodista se rasgue las vestiduras ante la contundencia del juego de DMA, hay que recordar que GTA III ha sido clasificado para mayores de 18 años por la ADESE. Ese sello no recomienda su venta a menores y protege de paso el derecho a los adultos propietarios de una PlayStation 2 de disfrutar de un juego acorde a su edad. No se le puede pedir a muchos usuarios de 25/30 años que pase la tarde conduciendo a una ardillita hasta su casa en el valle de la miel. Quieren emociones fuertes, sentir en primera persona las mismas experiencias que viven en el cine o en la televisión, y eso, para desgracia de algunos padres y educadores, lleva en ocasiones a crear juegos que quizá no gusten a todos los públicos por su contenido violento, pero que son necesarios para evitar la desbandada de los usuarios de consola hacia otros mercados, como el de los PC, una vez que superan los 20 años de edad. Si queremos que el mercado de las consolas madure debemos permitir la aparición de estos juegos. De lo contrario, jamás podríamos disfrutar de maravillas como Silent Hill 2 o el mencionado GTAIII.

www.nintendo.es



WARIOLAND 4

Sé ambicioso, sé rápido. Sé Wario.

Nintendo®

GAMING 24:7





Game Cube ya a la venta en Estados Unidos. El pasado día 18 de noviembre tuvo lugar el lanzamiento de la consola de última generación de Nintendo. Aunque la división norteamericana de la compañía dio permiso a las tiendas para hacer pedidos antes de dicha fecha, debido al lanzamiento de Xbox el día 15 del mismo mes. El precio estimado de la consola, 199.95 $ (algo menos de 40.000 ptas.) más los 15 títulos, que salen junto al lanzamiento, aumentarán el atractivo de la oferta de Nintendo. Juegos como *Star Wars Rogue Leader* o *Batman Dark Tomorrow*, se suman a los tres que acompañaron a la salida de la consola al mercado japonés.

PROEIN

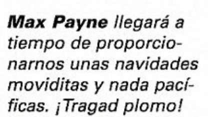
Max Payne llega a PS2

Max Payne, uno de los mayores éxitos recientes para **PC** está a punto de dar el gran salto a **PS2**, a manos de sus creadores originales, **Remedy**. Y sin perder nada en la conversión, ni la violencia ni el *Bullet Time* (las ralentizaciones a lo **John Woo**). Llegará a las tiendas el 17 de diciembre. Mientras tanto, **Take 2** tiene ya otro título en la calle. Se trata de la secuela de *Smuggler's Run*, aún mejor que su predecesor.









***Max Payne** llegará a tiempo de proporcionarnos unas navidades moviditas y nada pacíficas. ¡Tragad plomo!*

ARDISTEL

Virtua Tennis 2 entre las últimas novedades para Dreamcast

El grupo interno de desarrollo de Sega, Hitmaker, vuelve a dar la campanada con una magnífica secuela de *Virtua Tennis*. Además de la completísima oferta del modo Torneo, los creadores han vuelto a añadir los adictivos minijuegos que tanto nos divirtieron en la primera entrega. Derribar bolos, tiro a la diana, lucha contra alienígenas y otras pruebas delirantes que pondrán nuestra habilidad con la raqueta al límite. Y junto a Virtua Tennis 2, Ardistel va a distribuir 7 títulos más para Dreamcast.







LANZAMIENTOS

90 Minutes	26.10.01
Headhunter	16.11.01
Floigan Bros	23.11.01
Virtua Tennis 2	23.11.01
Shenmue II	30.11.01
Prop. Arena	Enero 2002
Rez	Enero 2002
PSO Ver II	Febrero 2002

E.A.

Volante GT y F1 2001

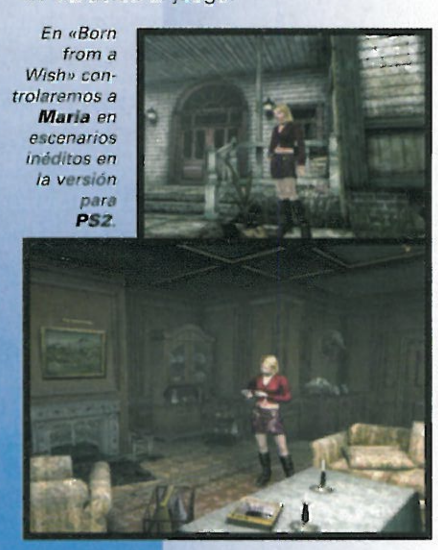
Electronic Arts ha llegado a un acuerdo con Thrustmaster. Ambas compañías han puesto a la venta un *pack* especial que incluye el volante *Force Feedback GT Racing Wheel*, distribuido por Guillemot con licencia de Ferrari, junto al juego *F1 2001* de Electronic Arts. Una gran oportunidad para disfrutar de uno de los mejores simuladores del campeonato Fórmula 1 para PS2 con un realismo casi perfecto. Y todo por 29.290 ptas. (I.V.A. incluido).



XBOX

Silent Hill 2: Restless Dreams

La versión de ***Silent Hill 2*** para la máquina de **Microsoft** cuenta con una fase extra. En *Born from a Wish* será posible controlar a **Maria**, la misteriosa compañera de **James**, durante la aventura. Este nivel aporta de 4 a 6 horas de duración al juego.



*En «Born from a Wish» controlaremos a **Maria** en escenarios inéditos en la versión para **PS2**.*

TOP



PlayStation 2. 1 Gran Turismo 3: A-spec 2 Resident Evil Code: Veronica X 3 Esto es Futbol 2002 4 Alone in the Dark 4 5 Dark Cloud

PSone. 1 Metal Gear Solid Band 2 Medal of Honor Underground (Platinum) 3 Final Fantasy VIII (Platinum) 4 Silent Hill (Platinum) 5 Resident Evil 3: Nemesis

Dreamcast. 1 Sonic Adventure 2 2 Sonic Adventure 3 Resident Evil 3 4 Soul Calibur 5 Toy Racer

Nintendo 64. 1 Pokemon Stadium 2 2 Paper Mario 3 Excitebike 64 4 The Legend Of Zelda 2: Majora's Mask 5 Banjo Tooie

Game Boy Advance. 1 Mario Kart Super Circuit 2 Final Fight One 3 Super Mario Advance 4 Rayman Advance 5 Tony Hawk's Pro Skater 2

Game Boy Color. 1 The Legend of Zelda: Oracle of Ages 2 The Legend of Zelda: Oracle of Seasons 3 Pokemon Cristal 4 Pokemon Plata 5 Pokemon Oro

VIRGIN INTERACTIVE

Llega el mejor rol a PS2

Tras una larga espera, parece que enero será el mes elegido para el lanzamiento de ***Baldur's Gate: Dark Alliance***. La producción de **Snowblind Studios** y **Black Isle** representa la primera incursión del universo de ***Dungeons & Dragons*** en **PS2**, más concretamente de los *Reinos Olvidados*. Bajo una vista cenital, que recuerda a clásicos como *Gauntlet*, deberemos dar cuenta de toda serie de bestias inmundas utilizando una gran variedad de armas y hechizos. Contamos con tres clases para elegir y un modo de dos jugadores Cooperativo para prolongar la vida del juego, ya de por sí muy extensa. Además, el apartado técnico promete ser excepcional y las voces estarán dobladas.





*Los efectos de luz y de partículas, así como la recreación del agua son de lo mejor visto en **PS2**.*

VIRGIN INTERACTIVE

Avalancha de títulos para GBA y GBC



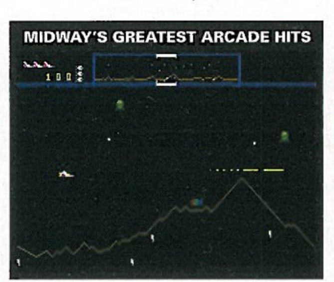
*Los zombies invadirán tu **Game Boy Color** con **Resident Evil Gaiden**.*

Virgin Interactive va a ampliar su catálogo para las consolas portátiles de **Nintendo**. Siete títulos que abarcan casi todos los géneros, conducción, aventura, plataformas, acción y ajedrez para todos los públicos. Hay que destacar la aparición del primer ***Resident Evil*** para **Game Boy Color**. Desarrollado por un grupo inglés, **M4**, ***Resident Evil Gaiden*** se desmarca con una historia alternativa respecto a otros capítulos de la saga. Los combates transcurren en primera persona, hay más de 100 estancias diferentes y tres personajes. Por su parte, en **Game Boy Advance** podremos disfrutar con las aventuras del **Inspector Gadget** en un divertido plataformas. **Midway** reedita sus clásicos, también para esta consola. Juegos como ***Defender***, ***Joust***, ***Sinistar*** y ***Robotron***, están incluidos en esta entrega. Y la misma compañía ha desarrollado un título de conducción llamado ***Cruis'n Velocity***.

INSPECTOR GADGET M. A.



MIDWAY'S GREATEST ARCADE HITS



CRUIS'IN VELOCITY



*El Coronel **Campbell** da instrucciones a un enigmático personaje, dos años después del incidente del carguero **Discovery** (lo que sucedía en la demo) en el que falleció **Solid Snake**...*

*Desactivar bombas es sólo una de las incontables tareas que habrá que desempeñar en **Sons Of Liberty**. El juego nos permitirá reencontrarnos con viejos amigos, como **Revolver Ocelot**.*

*El enigmático personaje de arriba responde al nombre de **Iroquois Pliskin**, pero guarda un extraño parecido con **Solid Snake**...*

*Ocultar los cuerpos de soldados muertos o inconscientes es una de las nuevas habilidades de **Snake**.*

KONAMI

MGS 2 Sons Of Liberty a la venta en EE.UU.

Desde el 14 de Noviembre los usuarios **PlayStation 2** de **Estados Unidos** pueden encontrar en las tiendas la obra cumbre de **Hideo Kojima**, ***Metal Gear Solid 2 Sons Of Liberty***. Las últimas noticias parecen confirmar que en **España** aún tendremos que esperar hasta febrero de 2002 para disfrutar del juego, del que sólo se ha confirmado la traducción de los textos al castellano (las voces seguirán en inglés). Tras tener acceso a la versión NTSC USA, os podemos confirmar que nuestras sospechas eran ciertas: lo mostrado en la *demo* jugable que acompañaba a *Z.O.E.* era un mero prólogo. El verdadero juego es infinitamente más largo y complejo, y ofrece unas cuantas sorpresas desde su inicio que **Konami** quiere proteger a toda costa. De hecho, nos han obligado a no desvelar el nombre, rostro y papel de un misterioso personaje de pelo rubio, que hace gala de las mismas habilidades que **Solid Snake**. **Revolver Ocelot**, **Otacon** y otros viejos conocidos del primer *MGS* repiten en ***Sons Of Liberty***, junto a una nueva camada de enemigos, que incluyen un vampiro y una mujer capaz de desviar cualquier disparo. En el próximo número, con las manos ya libres, desvelaremos la identidad del personaje enigmático y os ofreceremos un completo desglose de lo que ofrecerá la nueva obra maestra de **Hideo Kojima**, llamada a convertirse en el mejor juego de todos los tiempos.

TODA PRECAUCIÓN ES POCA.





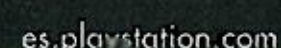
PlayStation

Si supieses que vas a tener que luchar contra los malos más sagaces. Que vas a viajar por todo el mundo buscándoles en 19 niveles diferentes. Que vas a usar las más diversas armas. Que no te quedará más remedio que correr, esconderte, hacer volteretas y disparar como un cosaco. Y todo al mismo tiempo. Y que, para colmo de males, tus propios amigos van a intentar eliminarte para que no testifiques contra ellos. En fin, que si supieses todo esto, no te vendría mal usar tamaÉa lencería. Syphon Filter 3. Tranquilo. Sólo es un juego.



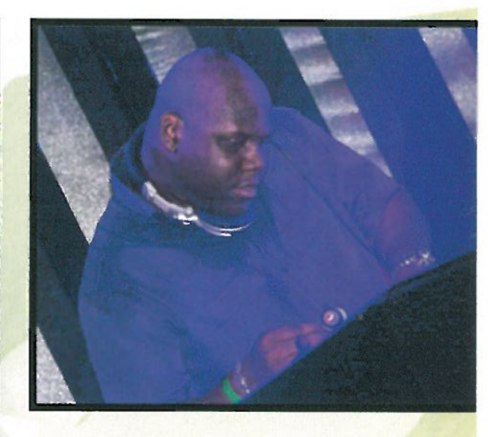






HA NACIDO

Los pasados 16 y 17 de octubre tuvo lugar en Cannes la presentación **europea** de Xbox. Un magnífico evento en el que se desveló el **precio** de la máquina y su fecha de aparición.

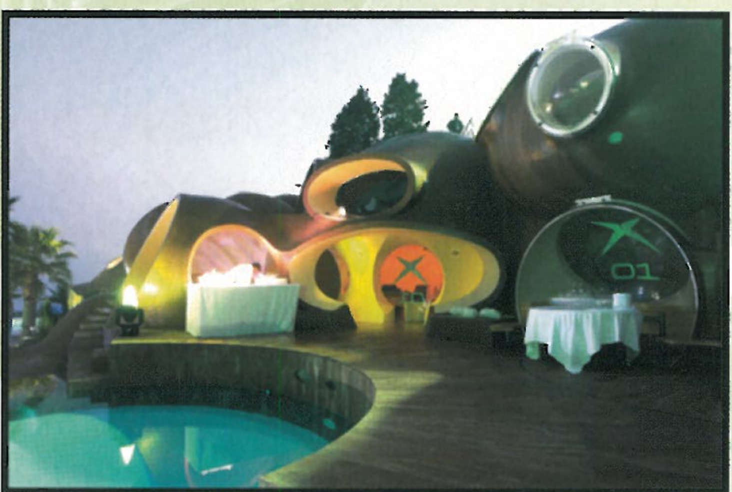




La fantasmal sala circular en la que tuvo lugar la presentación de Xbox se convirtió más tarde en una pista de baile amenizada por el DJ Carl Cox.



Microsoft no dudó en echar la casa por la ventana para presentar su consola ante cerca de mil invitados. El marco, **Cannes**, concretamente **Maison Bulle**, una psicodélica villa diseñada por **Pierre Cardin** hace más de 30 años. Entre los asistentes, **Sandy Duncan** (vicepresidente de **Xbox** para **Europa**, **Oriende Medio** y **África**) y **Ed Fries** (vicepresidente del área de juegos de **Microsoft**), además de un buen número de desarrolladores, entre los que se encontraba el gurú **Peter Molyneux**, creador de *Populous* y *Black & White*. **Duncan** desveló por fin la fecha de comercialización de la máquina en **Europa**, el 14 de marzo, así como su precio, 479 Euros (unas 79.900 ptas.). Por su parte, los juegos oscilarán alrededor de los 69 Euros (11.000 ptas.). Un precio un tanto elevado, teniendo en cuenta que su principal competidor, **PS2** acaba de bajar su precio hasta las 49.900 ptas. Desde **Microsoft**, se justificó el precio por la calidad y el coste de algunos de sus componentes, como el disco duro de 8 GB o la conexión *Ethernet* para jugar *on-line* a través de una conexión de banda ancha. **Xbox** podrá reproducir películas en DVD, aunque para ello habrá que adquirir un mando a distancia opcional. A cambio, será la primera consola en ofrecer sonido Dolby Digital 5.1 en tiempo real. **NEMESIS**





La noche del 16 ofrecía grandes dilemas: disfrutar de la música de Carl Cox, tomar unas copas con los amigos o perderse por la mansión para jugar con las Xbox.

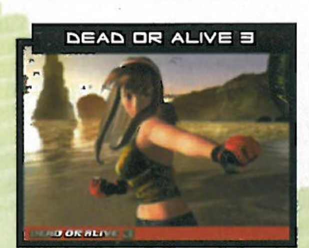


*Las denominadas Developer Unplugged Sessions ofrecían la oportunidad de preguntar directamente a los desarrolladores de los juegos de **Xbox**. En la imagen, dos representantes de **Sega**.*



XBOX

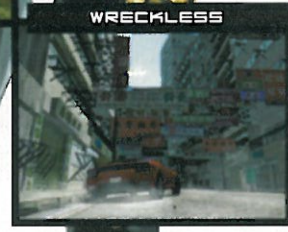
LOS MEJORES JUEGOS PRESENTADOS EN CANNES











Elegir entre los cerca de 40 títulos presentados en el **X01** no ha sido tarea fácil. El mejor de todos, sin discusión, fue ***Dead Or Alive 3***. La obra maestra de **Tecmo**, exclusiva para **Xbox**, deja atrás todo lo visto en juegos de lucha. **Sega** también nos deleitó con sus primeras creaciones para la máquina de **Microsoft**, el *shoot'em-up* ***Gun Valkyrie***, el exclusivo ***Jet Set Radio Future*** y ***Sega GT 2002***. **Peter Molyneux** presentó ***Project Ego***, un ambicioso *action RPG* (actualmente en desarrollo), en el que controlarás al protagonista desde su nacimiento hasta su muerte. Pudimos disfrutar de una inacabada conversión del *hit* de **PC**, ***Max Payne***, así como del nuevo juego de conducción de **Bizarre**, ***Project Gotham***, secuela directa del *Metropolis Street Racer* de **Dreamcast**. Pero la gran sorpresa fue ***Wreckless***, un delirante *arcade* de **Activision**.

XBOX LLEGARÁ EL 14/03/2002

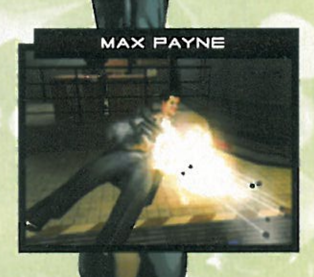


*La máquina de **Microsoft** presenta un diseño un tanto abultado, aunque su potencia técnica es insuperable. El pad, aunque poco atractivo, es realmente cómodo a la hora de jugar.*



*Los asistentes al **X01** pudieron disfrutar «en vivo» con los cerca de 40 juegos allí presentados. Algunos tuvieron más éxito que otros, como lo atestiguan las peleas constantes por jugar una partida a **Dead Or Alive 3**.*





LA MÁQUINA: ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

Procesador Central	Intel 733 MHz	Ethernet (10/100)	
Proces. Gráfico	233 MHz exclusivo, desarrollado por Microsoft y nVidia	Canales Audio	256
Memoria Total	64 MB	Soporte Audio 3D en Hardware	Sí (64 canales)
Ancho de Banda Memoria	6.4 GB/seg	Soporte MIDI+DLS	Sí
Polígonos	116.5 Millones/seg	Hardware para Filtrado Audio y Ecualización	Sí
Texturas Simultáneas	4	Conexión Banda Ancha	Sí
Pixel Fill Rate - Sin texturas	3.7 GB/seg	Reproducción Películas DVD	Sí, con accesorio adicional
Pixel Fill Rate - 1 Textura	3.7 GB/seg	Soporte para Películas HDTV	Sí
Pixel Fill Rate - 2 Texturas	3.7 GB/seg	Soporte para Juegos HDTV	Sí
Texturas Comprimidas	Sí (6:1)	Resolución Máxima	1920x1080 ppp
Medio de Almacenamiento	DVD 2-5x	Resolución Máxima (2 x 32bpp frame buffers + Z)	1920x1080 ppp
Disco Duro Integrado 8 GB		Lanzamiento EE.UU.	15 de noviembre 2001
Memory Card 8 MB		Lanzamiento Japón	22 de febrero de 2002
Entradas/Salidas	Controlador de juegos x4	Lanzamiento Europa	14 de marzo de 2002

¡YA LA TENEMOS!



ÚLTIMA HORA XBOX



Paren máquinas. Justo a la hora de cerrar esta edición de **SuperJuegos**, **Microsoft** nos ha enviado una flamante *Debug Unit Xbox Development Kit* acompañada de cuatro juegos: ***Halo***, ***Oddworld: Munch's Oddysee***, ***Amped*** y ***Fusion Frenzy***. Una sesuda investigación por los menús de la **Xbox** nos ha deparado grandes descubrimientos como, por ejemplo, que **Microsoft** ha tenido el acierto de añadir la opción 60 Hz PAL desde la misma máquina. Se acabaron las franjas negras. Y además, ofrece sonido Dolby Digital 5.1 y DTS.

*Conecta la salida óptica de la **Xbox** a tu amplificador 5.1 o DTS y disfruta de un sonido digno de la mayor superproducción.*

ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE

El mismo **Lorne Lanning** (presidente/cofundador de **Oddworld Inhabitants**) nos estuvo mostrando en **Cannes** las excelencias de la tercera entrega de las aventuras de *Abe* y la primera en tres dimensiones. ***Munch's Oddysee*** recupera la misma mecánica de sus antecesores, pero incorpora a su vez un sinfín de novedades, sin abandonar en absoluto el sentido del humor que ha caracterizado a la saga. **The Scope**, experto mundial en el universo *Abe*, ya está manos a la obra para ofreceros el próximo mes un completo avance del juego.



AMPED



Un simulador de *snowboard* con el que podrás hacer el cabra en diferentes localizaciones reales: *Brighton* en **Utah**, *Stratton* en **Vermont** y *Snow Summit* en **California**. Lo que más nos ha impresionado del juego es el realismo con que se ha reproducido la nieve, además de todas las locuras que se pueden llegar a realizar sobre una tabla de *snow*.

HALO



El mejor juego producido hasta la fecha para **Xbox** (con permiso del *DOA 3*, por supuesto). **Bungie Software**, creadores del mítico *Marathon*, nos presentan un espectacular *shoot'em-up* en primera persona que os deslumbrará por sus impresionantes gráficos, trepidante mecánica y genial ambientación. Destruye a los alienígenas a pie o a bordo de un *jeep*. Utiliza las arma de tus compañeros caídos y no tengas piedad con el invasor. ***Halo*** engancha incluso a aquellos a los que nunca ha atraído este tipo de juegos. En el próximo número os hablaremos largo y tendido de la experiencia ***Halo***.



FUZION FRENZY

Blitz Games firma este *arcade* multijugador que reúne más de 45 minijuegos para echar unas risas con tres amigos, de temática totalmente variada y con un sólo objetivo: divertir.




Mario Kart TM: Super Circuit TM © 1992, 2001 Nintendo. Game developed by INTELLIGENT SYSTEMS. TM and ® Trademarks of Nintendo.
GAME BOY ADVANCE

7 DÍAS EN LA MECA DEL VIDEOJUEGO

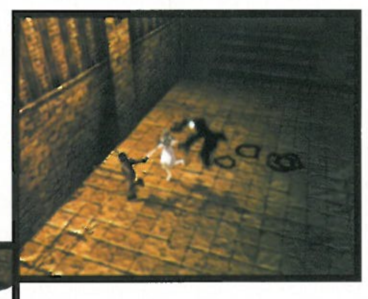
Del 13 al 20 de octubre, **Sony** nos invitó a conocer las últimas novedades para **PlayStation 2**. Durante nuestra estancia, tuvimos la oportunidad de conocer a los creadores de la consola que nos contaron cómo se presenta su futuro inmediato.

Ken Kutaragi



ICO





*Arriba, vemos cómo **Ico** zafa a la princesa del acoso de una sombra. Si no somos rápidos, la chica será engullida por estos seres y desaparecerá para siempre.*

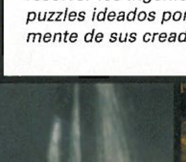
Un mundo de fantasía cobra vida en PS2. Un héroe, una princesa, un castillo encantado y una historia inolvidable.

La primera producción de este grupo de desarrollo interno de **Sony** ya se encuentra en las tiendas de **EE.UU.**, donde ha recibido excelentes críticas de la prensa especializada. Ante el éxito, **SCEI** no ha dudado un instante en dedicarse a preparar las correspondientes versiones de ***ICO*** para **Japón** y **Europa**. En nuestra reciente visita a las oficinas de **Sony** en **Tokio** tuvimos la oportunidad de hablar con los programadores y disfrutar de una breve toma de contacto con su creación. ***ICO*** narra la historia de un joven que ha tenido la desgracia de nacer con cuernos, por lo que es enterrado vivo. Cuando consigue evadirse de su sarcófago descubre que está en un castillo. Mientras busca una salida se encuentra con una muchacha. Pero como ambos hablan diferentes idiomas (ninguno es real y por eso el juego contará con subtítulos) la única manera de comunicarse es a través de gestos. Así, **Ico** guiará a la joven cogiéndole la mano. Además, tendrá que impedir que las sombras que habitan el castillo rapten a su acompañante. Nuestra misión consistirá en conducir a la entrañable pareja fuera de la fortaleza sorteando todo tipo de trampas, enigmas, *puzzles* y enemigos que bloqueen el camino. Y todo ello recreado con una atmósfera de cuento de hadas.





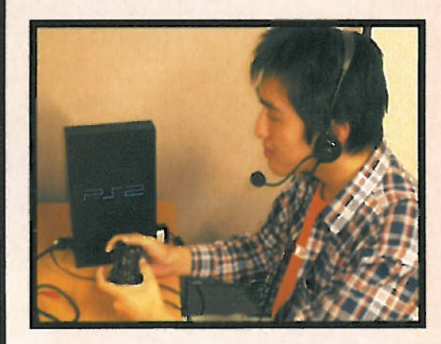
Los escenarios del juego, además de estar cuidados al mínimo detalle, serán nuestra principal fuente de información para resolver los ingeniosos puzzles ideados por la mente de sus creadores.



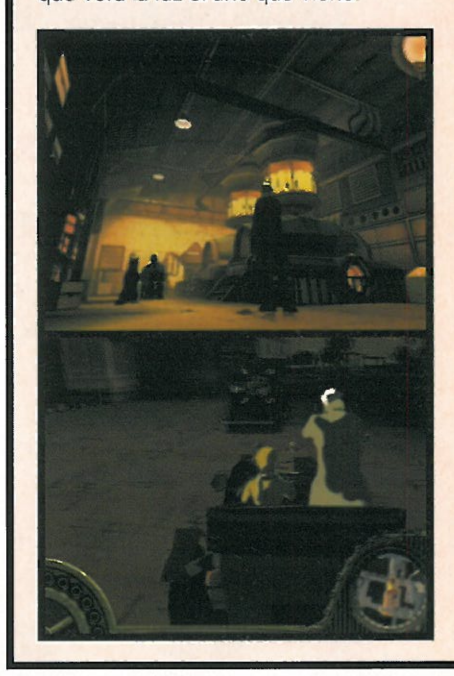




DEKAVOICE



Sony está desarrollando una aventura con reconocimiento de voz. De esta forma, además de guiar al protagonista con el *Dual Shock 2*, tendremos que utilizar un micrófono USB para hablar con nuestros compañeros de aventura. Ya sea para recabar pistas, dar órdenes o guiar al conductor de un vehículo. Sin duda, un título original que verá la luz el año que viene.



SEGA

VIRTUA FIGHTER 4

La cuarta entrega del primer beat'em-up 3D verá la luz en PlayStation 2

Luchadores clásicos de toda la saga vuelven a participar en esta edición de Virtua F.

Virtua Fighter 4 aprovecha la tecnología de **PS2** para desplegar los personajes más reales de toda la saga y alucinantes escenarios. En algunos, los luchadores dejarán sus huellas en la nieve durante el combate, en otros podrán utilizar elementos decorativos para atacar a su contrario. A esto hay que sumarle los 3.000 movimientos que se pueden ejecutar y una gran variedad de modalidades de juego. **Yu Suzuki** aseguró que la versión para **PS2** será idéntica al *arcade* original.

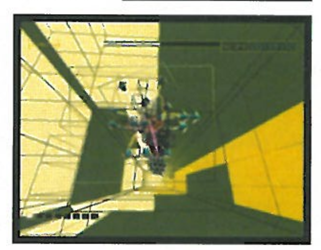


REZ

Dispara con ritmo y crea tu propia música



Siente el ritmo de tus composiciones con el Trans Vibrator.



Tetsuya Mizuguchi ha dado rienda suelta a su creatividad y, después de *Space Channel 5*, nos ofrece uno de los juegos más originales para **PS2**. Combinando la mecánica de un «matamarcianos» podemos hacer música al mismo tiempo. ***Rez*** tendrá un periférico, *Trans Vibrator*, para sentir el ritmo del juego.



SPACE CHANNEL 5 [2 PART]

Ulala libera a la galaxia moviendo sus caderas



En esta segunda parte, la reportera virtual intenta alcanzar el éxito en el Canal 5. En una de las emisiones, la chica descubre que es capaz de imitar el baile de los seres que están invadiendo a los humanos. Gracias a su don, puede liberar a los humanos y acabar con la amenaza.

SQUARE

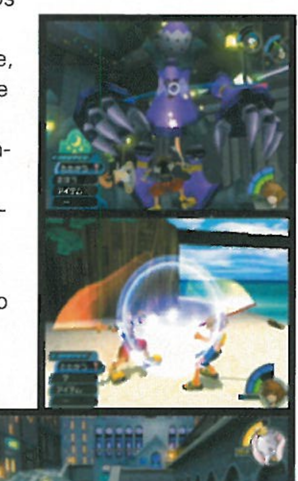
KINGDOM HEARTS

El primer fruto de la colaboración entre dos de los grandes, Disney y Square



Square vuelve a crear un *RPG* de acción, pero que en esta ocasión cuenta con la presencia de unos seres muy especiales. Junto a personajes con aspecto típico de la factoría **Square**, comparten protagonismo algunos de los caracteres más famosos de **Disney**. Junto a **Goofy** y **Donald**, **Sora**, un adolescente, se embarca en la búsqueda de sus mejores amigos. El viaje les conducirá por nueve mundos cuyos escenarios recrean otros tantos largometrajes de **Disney** como *La Sirenita*, *Alicia en el País de las Maravillas* o *Aladdin*, así como algunos de sus personajes.





FANTASÍA FINAL



Personajes inéditos, algunos pertenecientes a la saga *Final Fantasy* y otros de **Disney**, nos acompañarán a lo largo del viaje de **Sora** para rescatar a sus amigos de los *Heartless*.

XENOSAGA

Un *RPG* espacial con trasfondo épico

Creado como el primero de una saga de 6 capítulos, ***Xenosaga*** narra la lucha entre la raza humana y unos alienígenas que pretenden borrarla del universo para siempre.



Los humanos construyen robots gigantes para la guerra.



TEKKEN 4

La joya de **Namco** regresa al ring

Kazuya, **Heihachi** y compañía quieren seguir al frente del género de lucha en **PlayStation 2**. Las mejoras gráficas son notables respecto a la última entrega: 5.000 polígonos para recrear cada personaje. En cuanto a la jugabilidad, podremos disfrutar una gran variedad de modos de juego.

SOUL CALIBUR 2



El rey de espadas vuelve a la vida

Sólo pudimos ver un vídeo de lo que nos depara ***Soul Calibur 2***. Todavía en desarrollo, la versión para **PlayStation 2** contará con nuevos personajes que harán las delicias de los que disfrutaron con la primera parte. Aunque el modo de Misiones de *Soul Calibur* tuvo una gran acogida, sus creadores no han decidido aún si van a incluirlo finalmente en la secuela. Lo que si podemos asegurar es que el aspecto gráfico del juego era impresionante.



VAMPIRE NIGHT

Shoot'em-up compatible con la *GunCon 2*

La mecánica de ***Vampire Night*** no tiene muchos secretos. Cuando veas aparecer una criatura en pantalla, dispara. La mejor forma de disfrutar con él, es utilizando la *GunCon 2* o la *GunCon*, aunque también se puede utilizar el *Dual Shock*. Como obra de los padres de *The House of the Dead*, su sello queda patente.



SMASH COURT TENNIS P.T

Los mejores tenistas en la última entreta de la serie

Namco ha optado por hacer un simulador más realista. Se acabaron los tenistas cabezones, ahora podremos reconocer a **Kournikova**, **Hingis** o **Sampras** mientras ejecutamos nuestros mejores golpes de raqueta.



MOTO GP 2

Emoción sobre las dos ruedas en **PlayStation 2**

La primera parte ya nos dejó alucinados. Ahora, ***Moto GP 2*** aumenta la oferta con un total de 10 circuitos basados en los trazados reales. Así como una opción que permite emular a estrellas clásicas del motociclismo como **Kenny Roberts** o **Alex Barros** con una dificultad endiablada. El mejor del género.



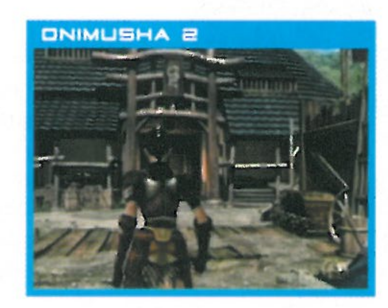
TOKYO GAME SHOW 2001

La edición de otoño del TGS vino a ratificar el excelente momento de salud de SCEI. Sus veinte millones de PlayStation 2 en todo el mundo quedaban patentes al ser la consola con más producto exhibido de toda la feria. Xbox, de nuevo, intentó captar la atención del público del mercado japonés.



Ante la cercanía del lanzamiento de ***Metal Gear Solid 2***, quizá todos nos esperábamos la aparición de una nueva estrella en el firmamento. Sin embargo, una vez más, la obra de **Konami** fue el juego que más atrajo a los visitantes de la feria. Otros títulos para **PS2**, como ***Onimusha 2*** o ***Maximo***, ambos de **Capcom**, se mostraban en un gran número de expositores a los que era difícil acceder ante la multitud agrupada para probar estas novedades. **Square**, por su parte, dedicó la mayor parte de su *stand* para ***Kingdom Hearts***, aunque en el *video wall* se proyectaron imágenes de ***Final Fantasy XI*** en todo momento. Por su parte, **Xbox** contaba con uno de los *stands* más llamativos del **TGS**. ***Dead or Alive 3***, ***Halo***, ***Project Gotham*** y todos los títulos en preparación estaban a disposición del público. De entre todos ellos, nos impactó un juego de coches llamado ***Double Steel***, cuya calidad gráfica despertó nuestra curiosidad nada más verlo. ***Have a Mice Day!***, un título protagonizado por un ratoncito (con una mecánica parecida a *Abe's Oddysee*) también recibió una mayor atención por parte de **Microsoft** para mostrarlo a los visitantes. Y aunque **Nintendo** no acudía a la cita, tuvimos la oportunidad de ver alguno de los productos que otras compañías están desarrollando para **Game Cube**. Por supuesto, destacaba el vídeo que **Capcom** enseñó de ***Resident Evil*** para esta consola. Sin duda, uno de los juegos más impactantes de todo el **Tokyo Game Show**, pero que no contaba con ninguna *demo* jugable. **Sega** también exhibió producto para la que antes fuera su eterna rival, como ***Sonic Adventure 2*** y la segunda entrega de *Phantasy Star Online*.



ONIMUSHA 2


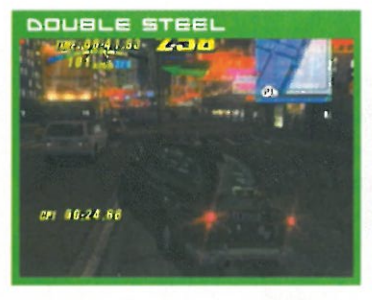

JET SET RADIO FUTURE

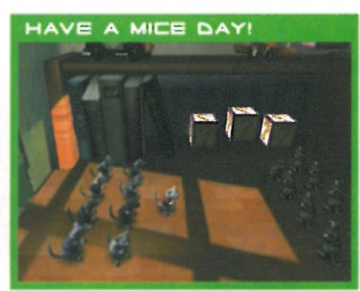
RESIDENT EVIL


SONIC ADVENTURE 2


PHANTASY S.O. VER. 2


DEAD OR ALIVE 3


DOUBLE STEEL


HAVE A MICE DAY!




supernuevo supernuevo supernuevo

SSX Tricky



NUEVOS PERSONAJES
En esta versión veremos otros personajes como **Eddie**, **Brodi**, **Seeiah** o **Marisol**.



VOCES FAMOSAS
Macy Gray, **Bif Naked**, **O. Platt** o **Patricia Velasquez** ponen su voz a los personajes.



CONTENIDO DVD
Con esta opción podrás ver detalles de programación y diseño, escuchar la banda sonora del juego y hasta ver quién ha puesto la voz a los personajes.



La posibilidad de empujar a los oponentes adquiere más importancia en este segundo SSX, ya que es una de las formas más rápidas de llenar nuestra barra de Boost y de realizar Uber Tricks.







SSX Tricky añade nuevos elementos y mejora considerablemente tanto el apartado visual como el jugable

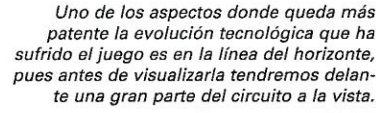


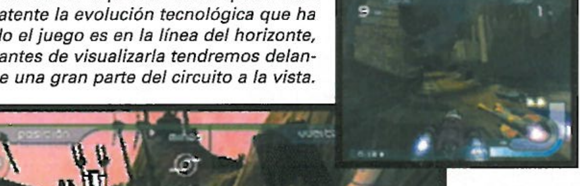
Los escenarios antiguos han visto su recorrido modificado en favor de los atajos, ofreciendo más posibilidades. Su aspecto visual también ha cambiado, mostrando nuevos efectos visuales.

La variante más salvaje del *SnowBoard* en PS2

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EA Sports BIG País > Estados Unidos

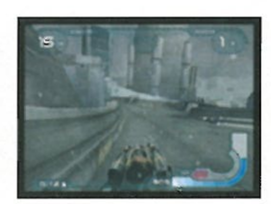
La secuela del título más salvaje y divertido basado en la disciplina deportiva del *snowboard* está a punto de llegar al mercado. Tomando como base el primer *SSX*, ***Tricky*** añade nuevos elementos y mejora, considerablemente, el apartado visual y las posibilidades jugables del título deportivo más frenético de **PlayStation 2**. Empezando por los personajes, los cuales han sido rediseñados y, la mayoría de ellos, sustituidos por otros nuevos como **Marisol**, **Elise**, **Brodi** y **Eddie**, los programadores de **Electronic Arts** han dado un repaso a la primera entrega. Además, han añadido dos nuevos escenarios (**Garibaldi** y **Alaska**) y modificado el recorrido de la mayoría de los niveles antiguos para hacer sus atajos más accesibles. Otra de las novedades incluidas son los nuevos *Uber Tricks*; dichos movimientos sólo podrán ser realizados al poner a tope la barra de *Boost*, ya sea realizando acrobacias o noqueando a uno de nuestros oponentes. Cuando la barra llega al límite, la voz de **RunDMC** aparecerá de la nada gritando «Tricky, Tricky» al ritmo de la música y tendremos la oportunidad de realizar las más delirantes acrobacias que hemos visto nunca en un juego de *snowboard*. El aspecto visual de todo el conjunto también ha sido mejorado, reduciendo esos pequeños saltos en su *frame rate* (aún queda alguno) y añadiendo efectos gráficos en sus escenarios (por ejemplo, niebla). La banda sonora ha sido aumentada en cortes y todos sus temas han sido mezclados por el famoso **Mix Master Mike**, *DJ* de los *Beastie Boys*, que también hace aparición como personaje secreto. El mes que viene, nuestra *Review* os mostrará si merece la pena adquirirlo teniendo el primer *SSX*. **DOC**


Uno de los aspectos donde queda más patente la evolución tecnológica que ha sufrido el juego es en la línea del horizonte, pues antes de visualizarla tendremos delante una gran parte del circuito a la vista.



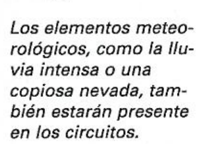












Los elementos meteorológicos, como la lluvia intensa o una copiosa nevada, también estarán presente en los circuitos.





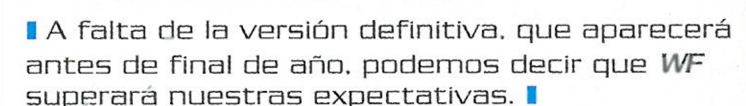
EQUIPOS
Al principio sólo serán tres, pero irán ampliándose al vencer en los desafíos.



BOXES
Será muy recomendable pasar una vez por ellos en cada carrera. La competición es dura.



VEHÍCULOS
A los clásicos de la saga se les unen otros de diseño muy innovador.


A falta de la versión definitiva, que aparecerá antes de final de año, podemos decir que *WF* superará nuestras expectativas.

Wipeout Fusion

El rey de las carreras hi-tech estalla en PS2

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > SCEE Studios Leeds País > Reino Unido

Tras cuatro exitosas entregas para **PSone**, el juego que inauguró el género de las carreras futuristas en los 32 *bits* (mucho antes de que **George Lucas** se apuntara a la moda con la carrera de vainas de *La Amenaza Fantasma*) está casi listo para su última revisión, esta vez en la todopoderosa consola de **Sony**. Por si alguien no conoce de qué va esto, recordaremos que se trata de carreras a bordo de vehículos que se elevan unos centímetros del suelo, por lo que el control dista mucho de los juegos de conducción tradicionales. Además, se permite el uso de todo tipo de armas (en esta entrega se han incluido novedades como una ametralladora de 25 disparos). Otra de las innovaciones reside en que los circuitos son ahora mucho más «tridimensionales», con muchos cambios de rasante, rizos, *loopings* y todo tipo de obstáculos, incluso espacios abiertos, algo que se había echado de menos en los capítulos precedentes. Los tradicionales equipos siguen presentes, pero se han añadido dos pilotos diferentes a cada uno de ellos, así como la posibilidad de mejorar las características de las naves con los créditos conseguidos en cada carrera. Esto se convertirá en vuestra mayor preocupación, ya que simplemente al acabar una carrera con el vehículo que «viene de fábrica» se convertirá en misión casi imposible. En cuanto al control, un apartado bastante polémico en toda la saga, hay que decir que se basa prácticamente en el uso de los aerofrenos, izquierdo y derecho, para poder tomar las curvas con ciertas garantías. Por último, citar que el apartado gráfico está muy a la altura de lo esperado y es una buena representación de la segunda generación de juegos para **PlayStation 2**. ➾ DANI3PO



a fondo

PLAYSTATION 2

JAMES BOND 007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO

EA **inventa** una aventura para el Bond **virtual**, capaz de **superar** al mismísimo GoldenEye.





*Sobre estas líneas, un personaje del juego cuyo parecido con **Penélope Cruz** es más que evidente. A la derecha, uno de los «Movimientos Bond».*



La escena que veis abajo se desarrolla a cámara lenta y se produce al efectuar una acrobacia.





En un género reinado desde hace tiempo por *Quake III*, *Unreal Tournament* y, por supuesto, *Half-Life*, la única posibilidad de triunfar es innovando. Eso es exactamente lo que han hecho los programadores de **EA Games**. Han creado una nueva aventura para el agente secreto más famoso de la historia y han elevado el listón jugable y visual a límites insospechados. ***007: Agente en Fuego Cruzado*** no tiene nada que ver con los filmes protagonizados por **Bond**, ya que su guión ha sido creado desde cero por sus desarrolladores. De tal modo, han desaparecido las barreras impuestas por los guiones cinematográficos y se han aprovechado al máximo los recursos jugables, adaptándolos al argumento de ***007:***

Género > Shoot'em-up 3D Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EA Games Jugadores > 1-4 Niveles > 12 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (88 KB)



GRÁFICOS 9,4

El título de **EA** hace gala de inmensos y detallados escenarios y con cientos de elementos que no ralentizan la acción en ningún momento. Los escenarios de conducción son los más impresionantes.

MÚSICA / FX 9,3

La banda sonora del juego, muy similar a las de los filmes del agente 007, junto a las geniales voces en castellano, nos harán creer que estamos protagonizando la última película de **James Bond**.

JUGABILIDAD 9,5

Un control preciso nos llevará a realizar decenas de diferentes acciones en cada uno de los niveles. Los escenarios de conducción son sencillamente geniales, aunque no hay nada mejor que el modo *Versus*.

DURACIÓN 8,9

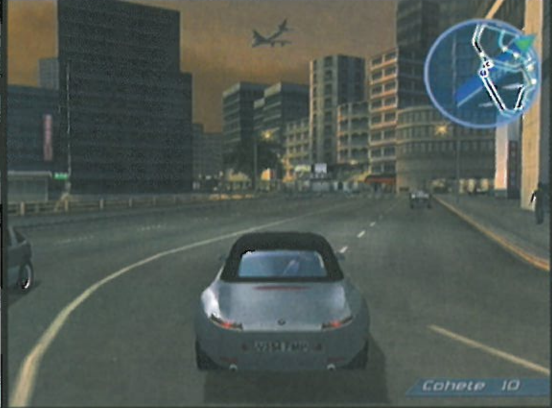
La relativa facilidad con la que completaremos el juego acortará su vida, pero como suele ocurrir, con acabarlo una vez no bastará. Asimismo, el modo *Versus* convierte a ***007: AEFC*** en un título inmortal.







El nivel de detalle con el que han sido recreados los escenarios de conducción es realmente impresionante, sobre todo teniendo en cuenta su alto frame rate.





Espectacularidad, originalidad y un insuperable apartado técnico son las premisas del primer título protagonizado por **James Bond** capaz de superar a *GoldenEye*

El modo multijugador

Como, después de varias horas, el modo Historia se os quedará pequeño, los programadores de **EA** han incluido un completo modo para dos, tres y hasta cuatro jugadores. Dicho modo está compuesto por tres variantes: el típico *DeathMatch*, el clásico *CTF* y uno en el que el objetivo será desactivar las bombas antes que el oponente.





ARTILUGIOS DE «Q»
El más importante de todos ellos es el móvil-láser-garfio-decoder...



ARMAMENTO
Podremos recoger todo tipo de armas, desde fusiles de francotirador hasta lanzamisiles.



MOVIMIENTOS BOND
Cada escenario oculta varios puntos donde realizarlos.





AEFC. El título de **Electronic Arts** posee un potentísimo motor gráfico capaz de mostrar cientos de detallados elementos y efectos visuales sin despeinarse, aunque su apartado más importante y original es el de la jugabilidad. Si bien, los 12 extensos niveles de ***007: AEFC*** se nos antojan pocos en comparación con *Half-Life*, pero presenta jugosas novedades al género, como los «Movimientos Bond» (acciones específicas en cada escenario), los artilugios de **Q** o los vertiginosos y perfectamente acabados escenarios de conducción. El modo *Versus* para hasta cuatro jugadores pone la guinda a un *shoot'em-up* de impecable factura técnica que supera al mismísimo *GoldenEye* de **Nintendo 64**. Espectacularidad, textos y voces en castellano, originalidad, impresionante apartado técnico y, por supuesto, **James Bond**. ¿Se puede pedir más? **DOC**

a fondo

PLAYSTATION 2

DEVIL MAY CRY

Capcom te invita a vivir una aventura de **acción** arrolladora. El padre de la renombrada saga Resident Evil ha creado una **obra maestra**, con un anti-héore que parece haber salido de una película de **John Woo**.

Dante ha entrado en la historia del videojuego como una apisonadora. No hay mejor apelativo para este personaje que no le teme a nada ni a nadie. Su temeridad marca el estilo de ***Devil May Cry***, fusión perfecta entre un *beat'em-up* y una aventura. Poco tiene que ver con las anteriores producciones de **Shinji Mikami**. Mientras que los *Resident Evil* y *Dino Crisis* se centraban más en la exploración y resolución de enigmas, ***DMC*** apuesta por un ritmo endiablado de acción. Utilizar bien nuestras armas y combinarlas apropiadamente (por ejemplo, elevar a un enemigo con la espada y acribillarle a balazos en el aire), serán el *leit motiv* de la mayor parte del juego. Una vez se han aprendido los sencillos combos y tras descubrir que nuestra potencia se multiplica (y la energía de **Dante** se recupera levemente) con el *Devil Trigger*, disfrutaremos de lo lindo combatiendo. Hay que tener en cuenta que los diferentes tipos de enemigos cuentan con patrones de ataque característicos que habrá que aprender y así encontrar la mejor estrategia para derrotarlos. En determinados lugares será necesario liquidar a los seres que encontremos para abrir la puerta que nos bloquea el paso. Pero además de pelear sin descanso, la aventura incluye ciertos momentos de exploración. Eso sí, los enigmas que nos plantean los creadores se convierten en un descanso entre combate y combate. Encontrar un objeto y colocarlo en el lugar apropiado no supondrá un quebradero de cabeza. Aunque sí hay algún detalle que puede llegar a convertirse en un reto, como el esqueleto de dragón que lanza bolas de fuego. Y por supuesto, los apoteósicos enfretamientos

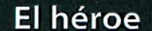






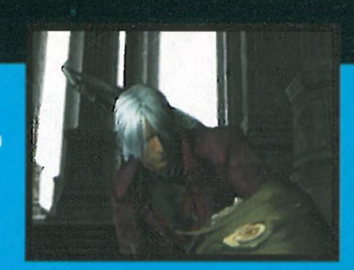


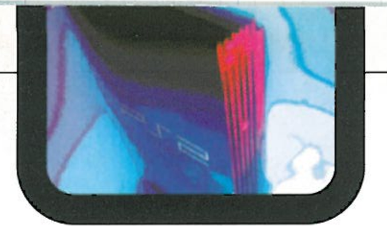




El héroe

Dante no podía empezar de mejor forma su carrera artística. Con su descaro no se amedrenta ni ante los enemigos más temibles. Por supuesto, a un héroe de esta talla tampoco le podía faltar la réplica femenina.





Devil May Cry es un título indispensable para los amantes de la acción. La fusión perfecta de lucha y aventura






contra los jefes finales que aguardan en nuestro camino. Ya sólo su aspecto resulta impresionante. Casi todos cuentan con alucinantes efectos de luces que son un espectáculo en sí mismos. Asimismo, sus originales formas de atacar pondrán en jaque a **Dante** y eso se agradece. ***Devil May Cry*** no es un juego fácil y aún así nos permite disfrutar en todo momento. Porque junto a una jugabilidad casi perfecta, el apartado gráfico consigue captar nuestra atención de principio a fin de la aventura. Cada escenario en ***DMC*** es único, y algunos invitan a la contemplación exhaustiva de los innumerables detalles y la belleza paisajística que representan, sobre todo las zonas exteriores. Un despliegue técnico impresionante para un entorno 3D de fantasía. Aunque la banda sonora puede pasar desapercibida en los momentos más tranquilos, la subida de ritmo y volumen se adapta como un guante a los combates. En resumen, **Shinji Mikami** ha demostrado, una vez más, su maestría dando vida a un título que no puedes perderte por nada del mundo. **R. DREAMER**



La diabólica entidad que andaba buscando Dante ha capturado a Trish. Tienes que impedir que la bestia acabe con ella.



PHANTOM
El primer jefe final, con unos ataques y un aspecto impresionante.



DE VUELTA
En una partida nueva, mismos escenarios, enemigos diferentes.



MARIONETAS
Estos monstruos serán el bautismo de fuego para nuestro héroe, **Dante**.



LA HUÍDA
Para escapar de la fortaleza tendrás que pilotar un biplano a través de una gruta.



LA MEGABESTIA
Todos los jefes finales son una pasada, pero este se lleva la palma.

Fauna Infernal

Todos los seres que habitan el castillo parecen sacados del infierno. Marionetas asesinas, hombres-lagarto, sombras y los mejores jefes finales que hayamos visto hasta la fecha. **Phantom**, la araña gigante que aparece al principio es el claro exponente de lo que vamos a encontrar más adelante en ***DMC***.



Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Capcom Programador > Capcom Jugadores > 1
Misiones > 23 Misiones Secretas > 12 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (420 KB)



GRÁFICOS 9,7

DMC es uno de los títulos que más nos ha sorprendido en este apartado. Junto a una riqueza de texturas impresionante, hallamos todo tipo de efectos de luz, transparencias, reflejos, etc.

MÚSICA / FX 9,0

Una banda sonora acorde con el juego. Suaves melodías para la exploración y subidas de ritmo y volumen para los combates. Los efectos de sonido también rayan a gran altura, aunque con voces en inglés.



JUGABILIDAD 9,7

Resulta casi perfecta. El mando responde automáticamente a nuestras acciones, la victoria en cada combate dependerá de nuestra habilidad. Variedad de enemigos y un poco de exploración.

DURACIÓN 9,4

El juego tiene una longitud decente. Además, hay que sumarle las 12 misiones secretas y la posibilidad de volver a jugarlo una vez terminado para conseguir nuevos modos de dificultad y personajes.



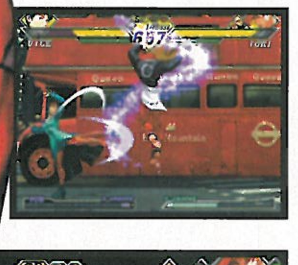
a fondo PLAYSTATION 2

CAPCOM Vs SNK 2

Lo que hace un par de años parecía un simple **sueño**, se ha convertido en el beat'em-up bidimensional más **completo** del mercado.

El beat'em-up que todos los aficionados esperaban, el juego de lucha que el primer *Capcom Vs SNK* no pudo ser, al fin ha llegado. ***CVS2*** concentra en un sólo título la técnica de la saga *King Of Fighters*, los combos y la espectacularidad de la saga *Street Fighter*, un depurado diseño gráfico y los 48 personajes más emblemáticos del mundo de los *beat'em-up*. Es imposible encontrar un solo fallo en el tíulo de **Capcom**, pués todos los errores de la primera entrega han sido subsanados en ***CVS2***. Ahora se utilizan seis botones, el sistema de Ratio de los personajes es mucho más simple y versátil, los luchadores de *SNK* han recuperado todas sus técnicas y prioridades en los ataques y se han creado nuevos *Grooves*, haciendo casi infinitas las posibilidades de juego. Lo único que echaremos en falta es la posibilidad de seleccionar entre 50 y 60 *Hz* y el modo *Versus on-line* de la versión japonesa. **DOC**











Maki *(Final Fight 2) y* **Kyosuke** *(Rival Schools) miden sus fuerzas en un género desconocido y con un aspecto mejorado, con respecto a sus originales.*

El más completo beat'em-up

Tras muchas (quizá demasiadas) horas de «análisis», hemos llegado a la conclusión de que los 48 personajes seleccionables, en conjución con los seis diferentes estilos de juego (más los dos personalizables) convierten a ***CVS2*** en el juego de lucha bidimensional más completo, divertido, jugable y adictivo. ¿Qué nos tendrá preparado **Capcom** para la tercera entrega?



Género > Beat'em-up 2D Formato > DVD-ROM Compañía > Capcom Programador > Capcom Jugadores > 1-2
Modos de juego > 8 Niveles de Dificultad > 8 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card [109 KB]

GRÁFICOS 9,0
Aunque no están en *hi-res* como los de *Guilty Gear X*, dar vida y animar perfectamente a 48 luchadores tiene su mérito. Los escenarios tridimensionales, al estilo *Marvel Vs Capcom 2*, son geniales.

MÚSICA / FX 8,9
Todas las características voces de cada uno de los personajes se encuentran intactas en *CVS2*. La banda sonora es mucho mejor que la del primer *CVS* y tiene algún que otro parecido con la de la saga *Tekken*.

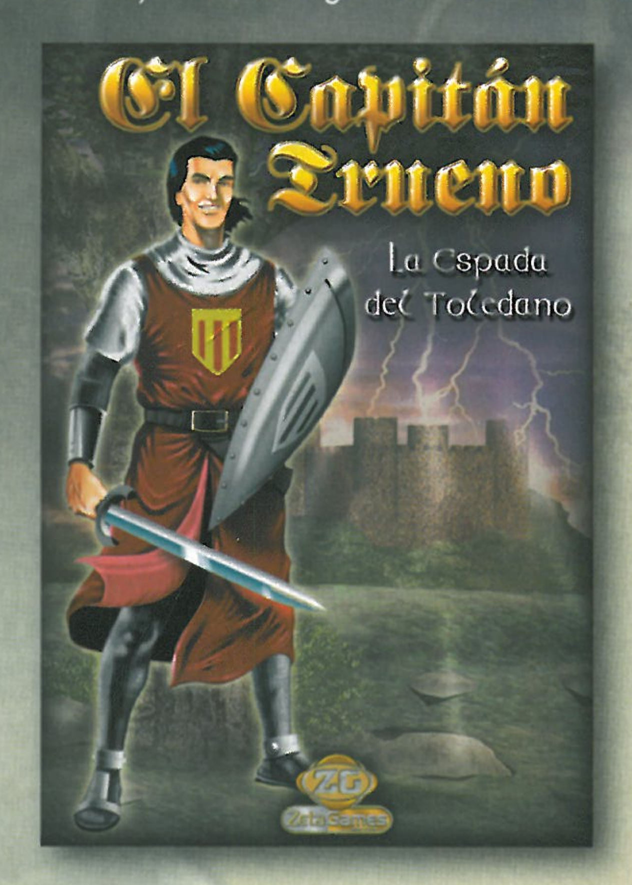
JUGABILIDAD 9,7
A *Capcom Vs SNK 2* sólo le falta la aparición estelar de **Kazuya Mishima** y **Akira Yuki**, porque todos los detalles, personajes y movimientos de los demás *beat'em-up* ya están en el título de **Capcom**.

DURACIÓN 9,5
48 personajes, 6 estilos de juego (más dos personalizables). *Arcade, Color Edit, Survival, Boss Battle, Versus mode*... Lo único que le falta es el modo *Versus online*, como el de la versión japonesa.



Nuevas aventuras gráficas

Con mejores motores gráficos • Animaciones 3D • Más personajes • Mayor jugabilidad





Mortadelo y Filemón

Operación Moscú

Mortadelo y Filemón

El escarabajo de Cleopatra

Zeta Games

www.zetamultimedia.com

DE VENTA EN GRANDES SUPERFICIES, TIENDAS DE INFORMÁTICA, LIBRERÍAS Y QUIOSCOS.

a fondo PLAYSTATION 2

SILENT HILL 2

Cuando una **aventura** es capaz de **implicar** al usuario hasta la **médula,** transmitiendo todo tipo de **emociones,** nos encontramos ante un nuevo modo de vivir un juego. Y **Konami** lo ha conseguido.

James ha llegado a **Silent Hill** en busca de una quimera: encontrar a su esposa muerta hace tres años ¡con vida! En una carta ella le invita a reunirse en el lugar donde fueron tan felices. Sin embargo, cuando se adentra en las calles de la ciudad parece que ha entrado en una pesadilla y sus recuerdos confusos le hacen dudar de lo que sucedió realmente allí hace tiempo. El argumento nos va implicando de tal forma en el juego que, al final, acabaremos atrapados por la trama. Pero, ¡ojo! No hay que perderse un sólo detalle (recortes de periódicos, notas, diarios, etc.) si queremos comprender que le está pasando al protagonista. El sistema de juego no ha variado respecto a su predecesor y, por tanto, volveremos a sumergirnos en la ciudad maldita luchando contra aberraciones inimaginables y resolviendo enigmas hasta llegar al epílogo. Es posible elegir el grado de dificultad por separado para la acción y los *puzzles*. Pero donde se nota realmente el cambio respecto al primer *Silent Hill* es en el apartado gráfico. Si en este último los personajes y los monstruos



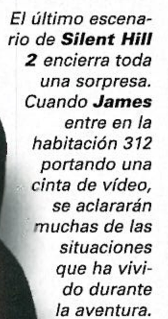


PUZZLES Y ENIGMAS
Encajados a la perfección en el argumento requerirán exploración exhaustiva y poner la mente en marcha.

SACRIFICIO
Maria podría ser la hermana gemela de la esposa de **James**. Por qué aparece en el juego y por qué sufre de esa manera.



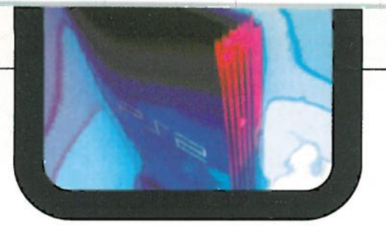
EL MAPA
No olvides ningún mapa. Te guiarán fielmente por todos los escenarios.





*El último escenario de **Silent Hill 2** encierra toda una sorpresa. Cuando **James** entre en la habitación 312 portando una cinta de vídeo, se aclararán muchas de las situaciones que ha vivido durante la aventura.*





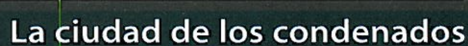


El miedo a lo desconocido acecha en todos los escenarios de *Silent Hill 2*



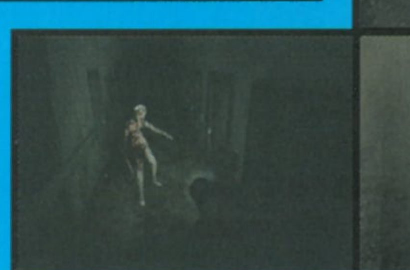
¡Mierda! ¡Ábrete!

podían resultar un tanto patéticos, ahora se convierten en una fuente de intranquilidad, porque las criaturas muestran toda su deformidad del modo más descarnado y cruel. Los efectos de sonido también contribuirán a poner alerta nuestros sentidos y agobiarnos a lo largo de este viaje de pesadilla. Por lo menos, nos quedan las maravillosas composiciones para los momentos tranquilos y relajarnos ante tanto horror. **R. DREAMER**



La ciudad de los condenados

Silent Hill vuelve a convertirse en un lugar plagado de seres atormentados. Pero entre todos ellos destaca el ser con cabeza de pirámide. ¿Cuál es su misión en el juego? Sobre todo castigar a **James** cada vez que se cruce en su camino. Ya lo comprobarás durante el juego.





Género > Survival Horror Formato > DVD-ROM Compañía > Konami Programador > Konami Jugadores > 1
Dificultad Puzzles > 3 Niveles Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card [186 KB]

GRÁFICOS 9,2
El grado de realismo se suma a una ambientación perfecta gracias a la niebla y a la oscuridad reinante en el juego. Las animaciones faciales de los personajes resultan impresionantes durante las secuencias.

MÚSICA / FX 9,5
Como en el primer *Silent Hill*, nos encontramos con una banda sonora increíble a cargo de **Akira Yamaoka**. Los efectos de sonido también se encargarán de meternos en ambiente en todo momento.

JUGABILIDAD 9,0
Los creadores han preferido seguir apostando por la fórmula que les dio éxito en la primera entrega. La historia te enganchara desde el principio y la atmósfera se encargará de mantener tu pulso al máximo.

DURACIÓN 9,2
Completar la aventura no supondrá ningún problema, a menos que te atasques en un *puzzle*. De todas formas, puedes jugarlo 4 veces más para acceder a los 5 finales diferentes del juego, según lo que hagas.



a fondo
PLAYSTATION 2

KLONOA 2: LUNATEA'S VEIL

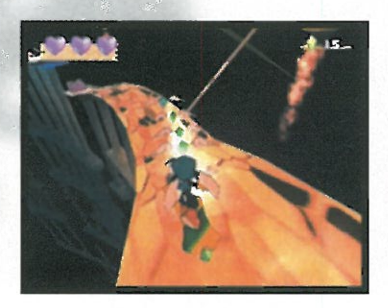
La historia más **poderosa** creada por Namco para un **plataformas**, nos convertirá en el Viajero de los Sueños.



Como era de esperar, el último final boss (el Rey del Pesar) es de los más difíciles. Pero si lo vences estará disponible también en la Casa de los Horrores, un encuentro a modo Time Attack.



Con una enigmática e intensa historia que iremos descubriendo poco a poco a través de las secuencias generadas por la consola y perfectamente traducidas al castellano, **Klonoa** se adentra en **Lunatea** para salvaguardar los recuerdos y sueños de sus habitantes de la amenaza del Rey del Pesar. No sólo el argumento otorga el poderoso beneplácito de la belleza a la segunda parte de *Klonoa*, sino que todo su conjunto (gráficos, jugabilidad y banda sonora) alcanza la perfección absoluta, convirtiéndolo en un apasionante título de plataformas. Además, al incorporar nuevas fases a bordo de una tabla de *surf*, el modo Cooperativo, los extras, las 54 melodías y la utilización del *cel-shading*, la conquista hacia el éxito en **PS2** está asegurada. ANNA



Con una tabla de surf haremos el descenso de ríos y pendientes.





MÁS RETOS
Al completar las 24 fases, se activarán dos fases extras cronometradas.



EL ÁLBUM
Una imagen en exclusiva por cada fase que recojas 150 «piedras sueño».

Género > Plataformas Formato > DVD-ROM Compañía > Namco Programador > Namco Jugadores > 1-2 (Cooperativo)
Fases > 24+2 Final Bosses > 6 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Memory Card (370 KB)

GRÁFICOS 9,4
Escenarios profundos y cuidados hasta el último detalle. Personajes dignos de admirar, ya sea por su *engine* gráfico como por su aspecto visual (*cel-shading*). En fin, una gran obra maestra de **Namco**.

MÚSICA / FX 9,3
Un total de 54 soberbias composiciones que escucharemos a lo largo del juego o bien en la opción Organillo (al completarlo). Las voces, en un peculiar idioma, bordan majestuosamente este apartado.

JUGABILIDAD 9,3
Como los clásicos plataformas, sencillo pero variado y con gran precisión en los movimientos. Intuición en los *puzzles*, destreza controlando la tabla de *surf* y perseverancia en los *final bosses*.

DURACIÓN 8,9
Puede resultar algo corto, pues completarlo nos llevará unas 12 horas. Pero como no es fácil reunir todos los *items* y activaremos diversos extras, la vida del juego se alargará hasta que nos cansemos.





www.centromail.es



DREAMCAST
+ CHUCHU ROCKET
+ QUAKE II ARENA
+ TECLADO
+ RATÓN

149,65 €
24.900

PLAYSTATION 2
+ 2 CONTROL PAD
+ DVD REMOTE CONTROL

330,50 €
54.990

PS ONE
+ H. POTTER Y LA P. FILOSOFAL

143,64 €
23.900

¡ELIGE EL PACK QUE MÁS TE GUSTE Y EL COLOR DE TU CONSOLA FAVORITA!

GAME BOY ADVANCE
+ SUPER MARIO ADVANCE

GAME BOY ADVANCE
+ MARIO KART SUPER CIRCUIT

GAME BOY ADVANCE
+ WARRIOLAND 4

162,21 €
26.990
(cada pack)

PS ONE
+ ATLANTIS: EL IMP. PERDIDO

131,62 €
21.900

Llama para saber cuál es tu Centro MAIL más cercano.

pedidos por internet	www.centromail.es
pedidos por teléfono	902 17 18 19

Precios con impuestos incluidos. Válidos hasta 31-12-2001 o fin de existencias, salvo error tipográfico. No acumulables a otras ofertas o descuentos.

a fondo PLAYSTATION 2

EIGHTEEN WHEELER

Cada camión tiene sus propias características. Lo mejor, es empezar por aquellos que corran más y sean más manejables.

El potencial de PS2 es tan grande que recreativas como Eighteen Wheeler pueden parecer menos que otros títulos.

Algún fanático de la recreativa de **Sega** puede sentirse molesto, pero la realidad es que muy bueno tiene que ser un programa para superar con creces a los títulos que estamos viendo últimamente. *Eighteen Wheeler* era una recreativa original por estar protagonizada por camiones y sólo por esa novedad ya resultaba llamativa. Pues a pesar de que la conversión a **PS2** es perfecta (y encima se le han añadido unos cuantos subjuegos), la verdad es que su oferta y estilo de juego se nos antoja insuficiente para superar lo ya visto. Aunque sean camiones, las carreras resultan algo lentas y a la conducción le falta garra y emoción. El escaso margen de tiempo que nos dan para terminar los tramos no da para hacer ningún tipo de «burrerías». O haces exactamente lo que debes o no llegas. Dedicarte a pelear con el rival o, simplemente, chocar con él para cerrarle el paso supone la pérdida de la carrera. En recreativa es lógico, aquí excesivo y hasta contraproducente. De este modo, queda sólo para los fanáticos de la máquina. **DE LÚCAR**



DOS JUGADORES
Sólo tiene una perspectiva, pero hay tráfico y es divertido.



EXTRAS
Los camiones se pueden mejorar si superamos las pruebas de *Bonus*.



En los aparcamientos, tendréis que tener cuidado con no tocar nada. Todo os restará tiempo.

Genero > Arcade Formato > CD-ROM Compañía > Acclaim Programador > Sega Jugadores > 1-2
Modos > 4 Niveles de Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (223KB)

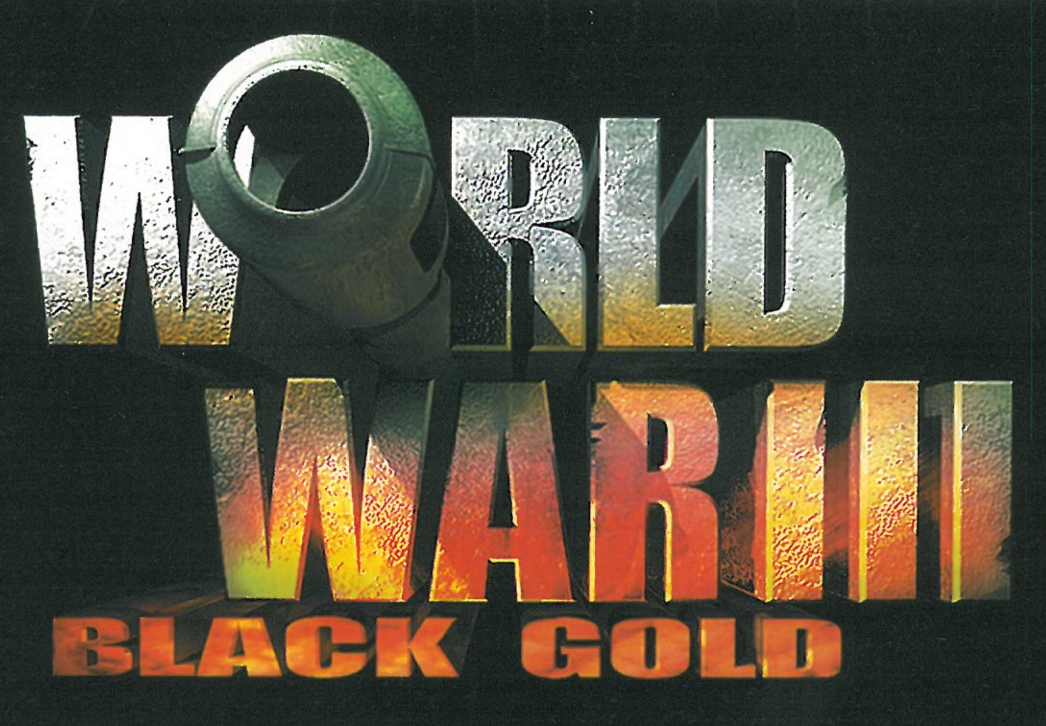
GRÁFICOS 8,4
Como buena recreativa, todo resulta muy espectacular y vistoso, pero también se nota bastante que se trata de un juego que tiene ya algún tiempo. El típico aspecto que hemos visto en algunos juegos de PC.

MÚSICA / FX 8,2
La banda sonora, con eso de los temas al estilo *country*, le pega bastante por aquello de ser un juego de camiones, pero se hace un poco pesadilla si no te gusta ese tipo de música. Los FX cumplen sin más.

JUGABILIDAD 8,4
Para ser una recreativa le falta un poco de garra y se pueden hacer muy pocas cosas. La única emoción viene dada por el escaso margen de tiempo que nos darán. La dificultad, en ese sentido, es alta.

DURACIÓN 8,0
Aunque se han incluido más cosas que en el juego original, su esquema es tan elemental que su vida no es comparable a otros juegos de conducción. Los añadidos tampoco aportan lo suficiente.





Cuando la realidad supera la ficción...



Lo último en estrategia en tiempo real.

Máximo detalle gráfico con visión 3D completa • Ciclos de día y noche y condiciones climáticas cambiantes que afectan al juego y su estrategia • Vehículos y armas actuales • Unidades que aumentan su experiencia con las batallas • Unidades kamikaze • Estrategia de combate tecnológico • Sistemas de defensa (misiles, trampas, filtros bacteriológicos...) • Sistema de camuflaje • Posibilidad de modificar el terreno (aplanar el terreno, cavar zanjas, construir puentes...) • Creación de tus propios escenarios • Sistemas de batalla avanzados (espionaje, comunicaciones, control informático...) • Juego online.

www.zetamultimedia.com
www.world-war3.com







www.jowood.com

DE VENTA EN GRANDES SUPERFICIES Y TIENDAS ESPECIALIZADAS.

a fondo PLAYSTATION 2

GRAND THEF

DMA nos invita, por tercera vez, a visitar el lado oscuro de la gran ciudad y a comportarnos como auténticos canallas. Roba, asesina, traiciona... en un entorno 3D tan espectacular como hiperrealista.

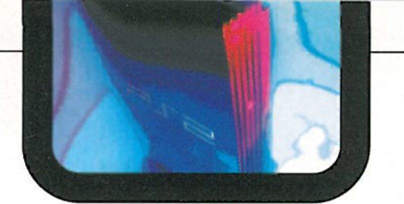


DESTROZOS
Serás testigo de cómo tu vehículo se va haciendo pedazos hasta estallar por los aires.

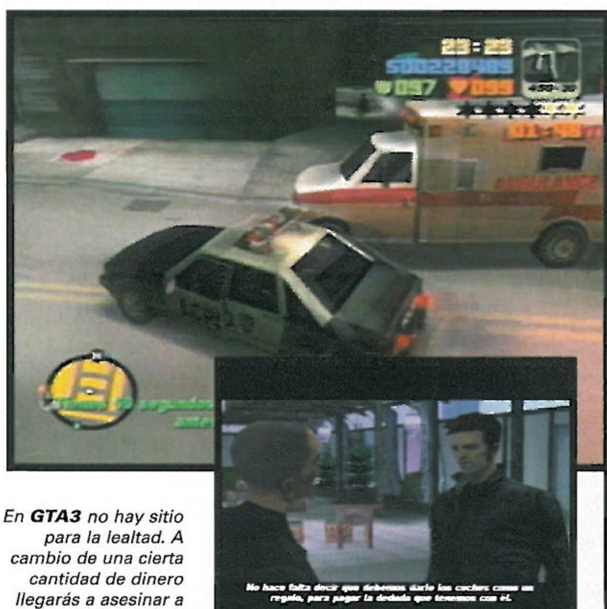
¿CUÁNTO PIDES?
Si estás bajo de energía, para el coche junto a una dama de la noche y aparca en un descampado.

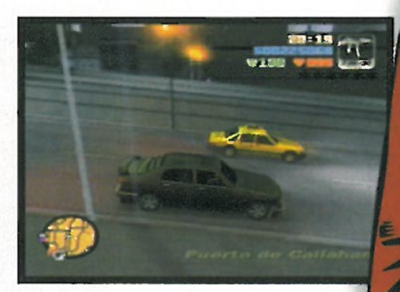
NO ME COGERÉIS VIVO
Huye como el diablo de la policía y si te quedas sin escapatoria, vende cara tu derrota.

Criticarán este juego por su violencia, su realismo, su carencia de moralidad. Y será todo cierto. **GTA 3** no es un juego para estómagos débiles y así lo certifica el sello de la *ADESE*, que desaconseja su venta a menores de 18 años. La mecánica es idéntica a las de las entregas anteriores de *Grand Theft Auto*, pero el salto de la clásica y distante vista cenital a las gloriosas 3D y la cámara subjetiva que ofrece ***GTA3*** nos muestra por primera vez toda la crudeza y rotundidad del mundo criminal. **DMA** nos invita a conducir, andar y actuar con absoluta libertad de movimiento por una gigantesca urbe llena de vida, rebosante de tráfico y peatones, en la que ejercerás la profesión de criminal *freelance*. A las órdenes del mejor postor, robarás, asesinarás, colocarás explosivos, extorsionarás, te desharás de cadáveres... Podrás «sustraer» cualquier vehículo que veas en pantalla (camiones, deportivos, furgonetas, taxis, barcos) y hacer uso de ellos hasta que salten en pedazos por los disparos de las otras bandas criminales



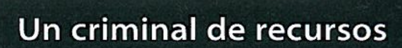
T AUTO III





Los únicos límites que te impondrá *GTA3* son tu contador de vida y tu propia moralidad





*En **GTA3** no hay sitio para la lealtad. A cambio de una cierta cantidad de dinero llegarás a asesinar a tus antiguos aliados.*

o por el acoso de las fuerzas policiales. Si las cosas se ponen difíciles, bájate del coche y líate a tiros con tus rivales. El juego pone a tu disposición un variado armamento que incluye, desde cócteles *molotov* a subfusiles M-16 y de lanzallamas a una *Uzi*. Con sus más de 80 misiones, ***GTA3*** es uno de los títulos más largos que podrás encontrar en **PS2**. En mi opinión, estamos ante el mejor juego del año. Sin desmerecer otras maravillas como *Silent Hill 2* o *Jak&Daxter*, la carga adictiva, la acción y el realismo de ***GTA3*** no tienen parangón en **PS2**. NEMESIS

Un criminal de recursos





La única moral que admite ***GTA3*** es la del dinero. Véndete al mejor postor. Traiciona a tus antiguos jefes, liquida a los miembros de las bandas rivales y roba todo lo que se mueva: utilitarios, deportivos, camiones, taxis, barcos o ambulancias. Contesta al teléfono público para participar en misiones alternativas o trabaja de taxista para ganar unos pavos extra.

Género > Sim. de Delincuente Formato > DVD-ROM Compañía > Take2/Rockstar Programador > DMA Design Jugadores > 1
Misiones > + de 80 Vehículos > + de 50 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card 2 (500 KB)

GRÁFICOS 9,0
La niebla, la lluvia, el día y la noche envolverán tu vehículo, que se irá destrozando con inusitado realismo ante cada disparo o choque. Es una pena que el entorno 3D petardee un poco cuando coge velocidad.

MÚSICA / FX 9,6
Grandes actores como **Kyle MacLachlan** (*Dune*) o **Michael Madsen** (*Reservoir Dogs*) ponen la voz de los personajes. La música, impresionante, incluye desde ópera a la BSO de *El Precio del Poder*.

JUGABILIDAD 9,5
Quedarás atrapado por la magia de *GTA3* a los pocos segundos de agarrar el *Dual Shock 2*. Su impecable control, en tierra como conduciendo, la absoluta libertad de acción, la naturaleza de las misiones...

DURACIÓN 9,6
Uno de los títulos más largos del catálogo de **PS2**. Con más de 80 misiones a completar, algunas de ellas ocultas y una indescriptible sensación de libertad que te hará volver a este juego una y otra vez.





THE ITALIAN JOB

Inspirado en la **película** británica del mismo nombre y con un innegable parecido con los dos Driver de Reflections. The Italian Job para PSone es un título con muchos **detalles** buenos, pero con muy pocas cosas realmente originales.



La mayoría de los coches tienen un comportamiento bueno, pero hay algunos bastante lentos y pesados. El Mini no es precisamente de esos.

No llegar a tiempo es un problema que tiene difícil solución. Pero llegar después y no emular con creces la oferta del rival y modelo, es algo que suele tener fatales consecuencias. La primera impresión que tuvimos al ver ***The Italian Job*** fue, por su apariencia, estilo de juego y estructura, la de estar ante un «Driver» pero de otra compañía. Demasiadas coincidencias que al jugar con ***The Italian Job*** se han vuelto en su contra. No está mal hecho técnicamente, es entretenido y tiene acción. Los mapeados son grandes, hay variedad de coches y existe alguna misión original y bastante inspirada. Con todo esto, otros juegos ya salvarían el pellejo pero, para un juego que pretende seguir la exitosa estela de *Driver*, la comparación se hace casi insoportable. Es bueno y atractivo, pero no tiene ni la presencia, ni la emoción, ni las dimensiones de aquel. Por eso, no logrará atrapar a los usuarios que pensaba heredar. Sólo los fanáticos del estilo *Driver* y la escasez de juegos de este tipo en el catálogo de lanzamientos de **PSone**, le darán algunas opciones más de triunfar. ➾ DE LÚCAR





RETOS
Son complicadas pruebas acrobáticas cronometradas.



CONOS
Al contrario que en otros juegos, aquí no hay que evitarlos.



COCHES EXTRA
Son unos cuantos y van desde el deportivo de lujo al bus de línea.

Género > Conducción Formato > CD-ROM Compañía > Proein Programador > Pixelogic Jugadores > 1
Misiones > 22 Coches > 14 Texto/Doblaje > Castellano/Castellano Grabar Partida > Memory Card (1 Bloque)

GRÁFICOS 8,9
Se nota que han hecho un enorme esfuerzo a la hora de recrear las ciudades y el tráfico en las calles. Los coches no están mal, pero carecen de daños y, en ocasiones, son como bañeras con ruedas.

MÚSICA / FX 8,7
En este apartado también encontraremos un gran trabajo. Doblaje al castellano y guiños chulescos bastante divertidos. Una banda sonora repleta de grandes temas y buenos FX.

JUGABILIDAD 8,0
Es un juego entretenido y con bastante acción, pero no hay demasiada variedad en las misiones. Lo que más se echa de menos es algo de originalidad. La mayoría de las misiones parecen de *Driver*.

DURACIÓN 7,5
Aunque se han añadido subjuegos al modo principal, lo cierto es que éstos no añaden casi nada nuevo. Además, se echa en falta un buen modo para varios jugadores.







El vídeo de Nintendo que te hará ganar cantidad de premios:

80 videojuegos

20 consolas







Sunny Delight regala cientos de PlayStation PSone y juegos 'Atlantis'



Y, por si esto fuera poco, ¡sorteamos 100 patinetes exclusivos de Pokémon!

Y también te regalamos una diana con dardos pegajosos.

mega TOP

sólo 495 ptas.



Y, además, en el número de diciembre de *Megatop* encontrarás toda la magia de Harry Potter: un amplio reportaje sobre la película *Harry Potter y la piedra filosofal*; una entrevista con su protagonista, el niño inglés Daniel Radcliffe; un megapóster; un bazar con todo tipo de productos; los mejores videojuegos y páginas web del aprendiz de mago. No te pierdas tampoco el reportaje sobre el centenario del Real Madrid. Estopa nos habla de su nuevo disco, *Destrangis*. Te adelantamos de qué va el estreno de *El señor de los anillos*. ¡Y mucho más!



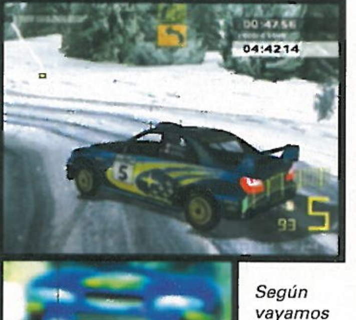
¡Vaya pasada de revista!

a fondo
PLAYSTATION 2

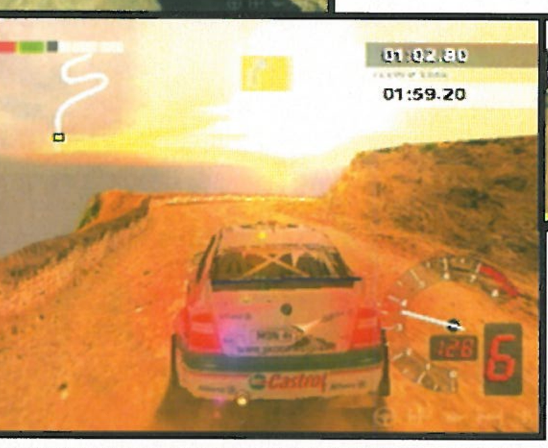
WORLD RALLY CH

Tras varios meses de ansiada **espera**, por fin tenemos entre manos la versión final del simulador de rallies más impactante de la **historia**. Un juego en el que la **ficción** se funde con la **realidad**.

Cada partida con ***World Rally Championship*** es toda una experiencia repleta de jugabilidad y sensaciones. El gran secreto del juego es el increíble realismo en todos los aspectos. No sólo el diseño de los coches es inmejorable y los circuitos muestran unos entornos y unas superficies totalmente identificables con las reales, sino que, además, la dinámica de movimientos y el control sobre el vehículo es tal, que hasta como espectador ***WRC*** es toda una gozada. Ya os hemos hablado de él en anteriores números, pero no está de más recordaros algunas cifras. En ***WRC*** disputaremos los 14 rallies reales del campeonato del mundo, con 5 tramos cada uno, y conduciendo los 7 coches del mundial. Es un producto totalmente oficial, lo que hace que cuente con todas las licencias necesarias para representar, con la mayor fidelidad imaginable, desde la última pegatina de cada coche hasta la publicidad de la línea de meta. Por supuesto que los nombres de los pilotos son reales, y antes de cada rally se podrán visualizar imágenes sacadas del los rallies auténticos. Y por si fuera poco el realismo, los coches sufren daños, tanto aparentes como mecánicos. No sólo se abollará la carrocería, se descolgarán parachoques o se romperán faros, además, si no somos muy «finos» en la conducción y nos chocamos demasiado (sobre todo frontalmente), se nos empezarán a estropear elementos vitales, como la dirección o el sistema eléctrico, que harán que el comportamiento del coche baje muchos enteros. Afortunadamente, si somos un poco previsores sin dejar de ir rápido, no tendremos razón alguna para comprobar el mucho tiempo que se puede perder en un solo tramo con una avería de esta índole. En cuanto a modalidades de juego, y además del modo *Campeonato del Mundo*, en el que se disputará una tempora-



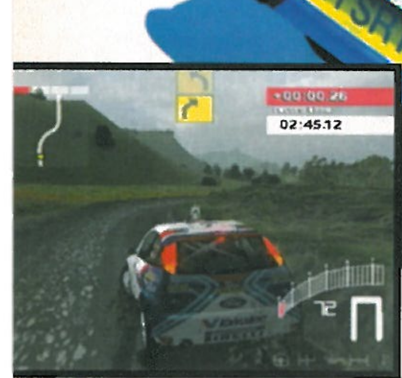
Según vayamos ganando rallies se nos darán códigos que incorporarán al juego efectos gráficos o sorpresas, como quitar la carrocería de los coches.

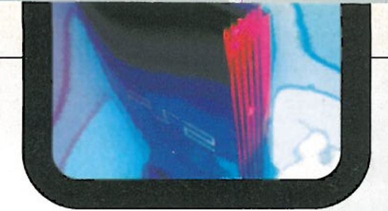


El cielo es tan impresionante como los escenarios de los circuitos, y mostrará efectos de iluminación como el que veis en la pantalla.



Una buena elección de neumáticos, desarrollo del cambio y suspensiones serán vitales para no perder tiempo.





AMPIONSHIP

da completa, también dispondremos de varias opciones de juego. Desde correr un solo rally o disputar el tramo que deseemos para establecer un mejor tiempo (una contrarreloj pura y dura), hasta el modo dos jugadores (bastante insulso, por cierto). Como guinda, los extras, que los componen básicamente etapas ocultas y códigos secretos que modificarán el juego, y que se obtendrán al triunfar en cada rally en dificultad Profesional. En fin, ***WRC*** es lo que dice su nombre, el **Campeonato del Mundo de Rallies** en **PS2**. Ni más ni menos. **THE SCOPE**





Las etapas nocturnas, con la representación del haz de luz de los faros, son las más espectaculares del juego. Incluso veremos cómo poco a poco va amaneciendo en el transcurso del tramo.



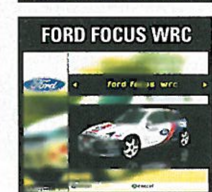
SIETE COCHES SIETE
Y todos reales, con sus correspondientes equipos de pilotos (entre ellos los españoles **Carlos Sáinz** y **Chus Puras**).



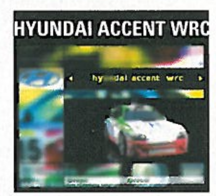
CITRÖEN XSARA WRC



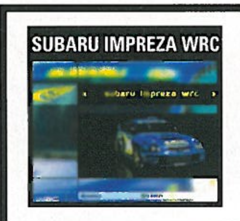
FORD FOCUS WRC



HYUNDAI ACCENT WRC



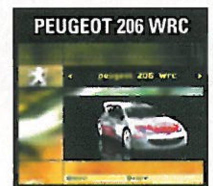
SUBARU IMPREZA WRC



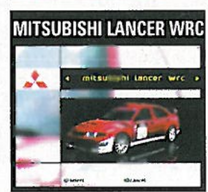
SKODA OCTAVIA WRC



PEUGEOT 206 WRC



MITSUBISHI LANCER WRC



La representación de los tramos está inspirada en los reales, y su calidad gráfica es incluso mejor que la de los coches, que ya es sobresaliente.



Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Evolution Jugadores > 1-2
Circuitos > 14 rallies Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card [1411 KB]

GRÁFICOS 9,6
Cada rally tiene su propia superficie y tipo de escenario, lo que unido al increíblemente realista diseño de los coches, hace confundir cada partida con la retransmisión televisiva de un rally de verdad.

MÚSICA / FX 9,3
Las voces del copiloto avisándonos de cada curva están perfectamente dobladas a nuestro idioma. Los derrapes, impactos y el sonido del motor de cada coche son tan realistas como los gráficos.

JUGABILIDAD 9,5
Es ciertamente complicado dejar de competir con **WRC** una vez que hemos arrancado el juego. El fantástico control de los vehículos convierten cada rally en toda una experiencia desde la primera partida.

DURACIÓN 9,0
14 rallies y 5 tramos para cada uno de ellos aseguran mucho tiempo de diversión. Sin embargo, en cuando cojáis un poco el tranquillo, no os costará en exceso finalizar siempre en primera posición.





CRASH BANDICOOT: LA VENGANZA DE CORTEX

Tras el cambio de **progenitores**, Crash **resucita** con toda la magia que ha caracterizado sus excelentes aportaciones al género de **plataformas** en PSone. Sólo echamos de menos más **originalidad**.

La huella de **Naughty Dog** ha quedado plasmada en ***Crash Bandicoot: La Venganza de Cortex***, desarrollado por **Traveller's Tales**. De hecho, el grupo inglés se ha limitado a utilizar el *hardware* de **PlayStation 2** para adornar el entorno gráfico con todo tipo de efectos. En cuanto a las innovaciones, hemos encontrado un variado catálogo de vehículos que nos sumergirán en combates aéreos, exploración submarina, huir de una estampida de rinocerontes o en una carrera de coches en el Oeste. Además, ***Crash Bandicoot: LVDC*** cuenta con toda la jugabilidad que ha caracterizado a la criatura de **Naughty Dog**. En gran parte se debe a que a primera vista las diferencias con la entrega anterior parecen ser simplemente gráficas, porque durante las 30 fases del juego volveremos a encontrarnos con los obstáculos habituales de otros *Crash*. En fin, si no esperabas algo nuevo, te va a encantar. **R. DREAMER**

¡Qué hay de nuevo viejo!

Junto a la nuevas habilidades de **Crash**, también hay gran variedad de vehículos. Pero destacan los niveles en los que **Crash** utilizará una esfera como medio de transporte y la dificultad que entraña al principio.



Vehículos acuáticos, aéreos y terrestres aportan variedad a este título.

Género > Plataformas Formato > DVD-ROM Compañía > Vivendi Universal Programador > Traveller's Tales Jugadores > 1
Fases > 30 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (65 KB)

GRÁFICOS  8,7

A simple vista nos encontramos con el mismo entorno gráfico. Con un poco de atención apreciaremos que además de una mayor definición, **Traveller's Tales** ha creado reflejos, efectos de luz y transparencias.

MÚSICA / FX  8,3

Tonadillas desenfadadas para un juego de plataformas, muy en la línea de los capítulos anteriores de la saga. Los efectos de sonido mantienen también el espíritu «Crash» y con las voces en castellano.

JUGABILIDAD  8,6

Nuevas habilidades, más vehículos y divertidos jefes finales para aderezar la indiscutible jugabilidad de los tres títulos anteriores de la saga. Pero los pocos cambios pueden convertirse en su peor enemigo.

DURACIÓN 8,7

Como ocurrió en la tercera entrega, la última aventura de **Crash** nos propone multitud de tareas para alcanzar el 100% del juego. Romper cajas, buscar joyas y luchar contra el cronómetro, entre otras.



HARRY POTTER Y LA P

Harry Potter abandona el mundo de las **letras** para adentrarse en el **universo** de los videojuegos. Una **adaptación** que, sin olvidar la **magia** que derrocha la mente de J.K. Rowling, alcanzará su merecido **éxito**.





Como el espejo de **Oesed**. Así son la mayoría de los videojuegos que son fruto de películas de dibujos animados y de cuya licencia prefiero no acordarme. «Sólo muestran el deseo más profundo que nuestro corazón oculta, pero no enseñan ni el conocimiento ni la verdad». ¿Programadores o verdugos? Sin embargo, **Argonaut Games** ha hecho digna justicia con un título procedente de uno de los mejores best-séller de la literatura infantil; ***Harry Potter y la Piedra Filosofal***. Fiel a la narrativa de **J.K. Rowling** y una merecida jugabilidad capaz de hacernos creer que, por unos instantes, hemos abandonado el mundo *muggle* para adentrarnos como verdaderos aprendices de magos al Castillo de Hogwarts. Bajo una apariencia tenebrosa, semejante a títulos como *Resident Evil* pero apto para todos los públicos, nos adentraremos por pasadizos secretos, acudiremos a clases de magia y hechicería y nos enfrentaremos a trolls, extrañas criaturas y al temible **Voldemort**. Y no olvidando el deporte más popular de magos, **Argonaut** ha diseñado un sistema de juego sencillo a la vez de emocionante. Pues sobre una *Nimbus 2000* (escoba voladora) y con un *engine* gráfico perfecto y suave, sobrevolaremos a toda velocidad el campo de *Quidditch* tras la *snitch*. Recuerda que no estarás solo en esta batalla por llevar a la casa Gryffindor a la victoria. Más de 20 personajes sacados de la novela original harán su aparición estelar. **Ron**, **Hermione** y **Dumbledore** estarán allí para ayudarte y, cómo no, **Snape** o **Malfoy** para

*Si reúnes 50 grageas con sabor a cera de oído, los hermanos **Weasley** te darán una Nimbus 2000.*



*En el callejón **Diagon** compra lo que necesites para tus clases de magia. Pero antes visita el Banco Gringott y, a modo de Bonus, consigue dinero.*



*El profesor **Snape** te enseñará a hacer pociones revitalizantes para recuperar energía. Para ello, haz «Flipendo» ante el caldero y pulsa los botones que aparecen en pantalla.*





IEDRA FILOSOFAL

Aquel que no haya leído la novela disfrutará descubriendo el misterio de Hogwarts

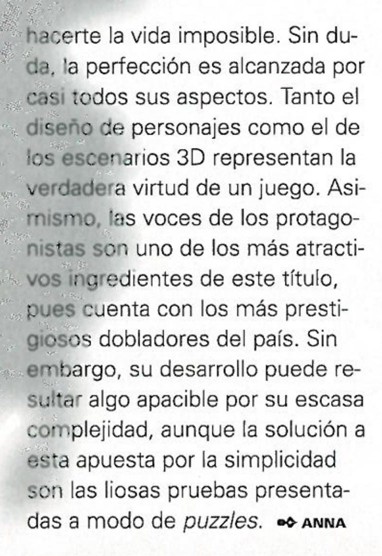
hacerte la vida imposible. Sin duda, la perfección es alcanzada por casi todos sus aspectos. Tanto el diseño de personajes como el de los escenarios 3D representan la verdadera virtud de un juego. Asimismo, las voces de los protagonistas son uno de los más atractivos ingredientes de este título, pues cuenta con los más prestigiosos dobladores del país. Sin embargo, su desarrollo puede resultar algo apacible por su escasa complejidad, aunque la solución a esta apuesta por la simplicidad son las liosas pruebas presentadas a modo de *puzzles*. ANNA



AL SALIR DE CLASE...
Emplea la magia que **Quirrel**, **Mc Gonagall** y los demás profesores te han enseñado. Un total de 5 hechizos que sólo son efectivos cuando pulsas correctamente los botones que te van indicando en pantalla.



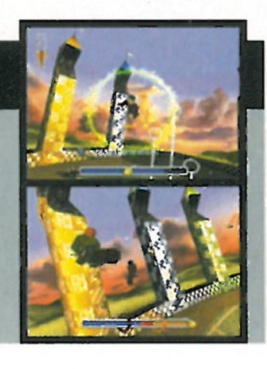
COLECCIONA CROMOS
Completa el álbum de imágenes de célebres magos ayudando a los personajes de la historia. También, puedes conseguir cromos superando los retos de «Cabezacasidecapitada».





Voldemort *invocará a las artes oscuras para recuperar la Piedra Filosofal y tratará de excluirte dando vida a las gárgolas del Castillo.*

La magia del Quidditch



Supera las pruebas de la maestra **Mc Gonagall** y te nombrarán «Buscador Oficial de *Snitch*» de la casa Gryffindor. Después, durante la historia, sólo habrá dos encuentros de *Quidditch*, pero en el menú principal hallarás una opción donde poder practicar el deporte nacional de magos las veces que desees.



Género > Aventura Formato > CD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > Argonaut Games Jugadores > 1 Niveles > 42 Temporadas Quidditch > 2 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (3 Bloques)

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
8,9	9,0	8,7	8,5
Escenarios detallados y variados dentro de una atmósfera cargada de misterio que, gracias al uso inteligente de luces y sombras, nos mantendrá en alerta. Cuidado *engine* gráfico y personajes perfectos.	No sólo disfrutaremos de las mejores voces del país, sino que escucharemos al mismo actor que ha doblado a **Harry Potter** en la película. Sin duda, solemne doblaje, buena banda sonora y magníficos FXs.	Control preciso, tanto en la utilización de la varita mágica para defendernos como en los movimientos de **Harry** para sortear peligros. Pero será en el *Quidditch* donde gozaremos de una jugabilidad sublime.	La dificultad no es muy elevada y, aunque no es largo, es un juego bastante intenso. Acudir a clases, reunir las grageas de todos los sabores, jugar al *Quidditch*, hacer frente a **Malfoy**, derrotar a **Voldemort**...



NBA LIVE 2002

Los **comentarios** de Sixto Miguel Serrano y la presencia de Jordan y Gasol constituyen las **novedades** en la **despedida** de NBA Live para PSone.

Desde que en 1996 apareció la versión de *NBA Live* para **PSX**, la saga de **EA** se ha consolidado como uno de los títulos más sólidos dentro del baloncesto. La enorme variedad de opciones de la versión del año 2000 hizo que la entrega del año pasado sólo aportase un modo en el que se pueden obtener desde jugadores cabezones hasta peinados a lo afro. La despedida de los 32 *bits* no hace aportación alguna en este apartado, volviendo a recoger los partidos uno contra uno y el concurso de triples. En cuanto a los gráficos, tampoco hay nada nuevo, ya que el programa es prácticamente idéntico a *NBA Live 2001*. Por tanto, las novedades se refieren al apartado sonoro y a la actualización de plantillas. En el primer aspecto, **Sixto Miguel Serrano** «Canal +» da un toque más serio que **Andrés Montes**, que había sido el comentarista en las últimas tres entregas. En cuanto a la actualización de plantillas, este año toma una especial importancia, ya que permite contar con el español **Pau Gasol** y con **Michael Jordan**, que hasta ahora sólo aparecía en el equipo de estrellas. **CHIP & CE**



*Además de las cinco selecciones que reúnen a las grandes figuras de la liga, agrupados por décadas, el programa tiene como aliciente contar con **Gasol** (Grizzlies) y con **Jordan** (Wizards).*

Opciones



Entre las opciones, vuelven el modo uno contra uno, el concurso de triples y un modo que, mediante retos, permite obtener atuendos y características para los jugadores.

Género > Deportivo Formato > CD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EA Sports Jugadores > 1-8
Equipos > NBA + Históricos Competiciones > 5 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (1 Bloque)

GRÁFICOS 8,4
En el apartado gráfico, los programadores se han limitado a repetir lo que ya ofrecieron en *NBA Live 2001*. Las espectaculares repeticiones y las siete cámaras son lo mejor en este apartado.

MÚSICA / FX 8,7
La principal novedad es la incorporación de los comentarios de **Sixto Manuel Serrano** en sustitución de **Andrés Montes**. Con ello, gana en sobriedad aunque pierde en espectáculo. La música cumple.

JUGABILIDAD 8,8
El sistema de control de los jugadores y su comportamiento en la cancha es muy similar al de la anterior entrega. Siguen existiendo rutinas de ataque y algunos problemas en defensa.

DURACIÓN 8,4
Aunque no hay nuevas aportaciones, sigue siendo el título de baloncesto con mayor número de opciones. Los que se curtieron con *NBA Live 2001*, este título les puede resultar un poco más de lo mismo.



8,5 GLOBAL

a Fondo

PLAYSTATION 2

BURNOUT

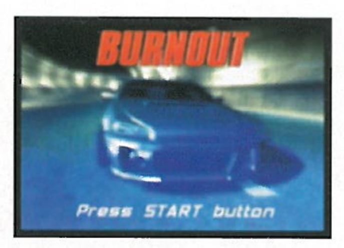
Conducir a más de 200 km/h por calles repletas de coches no es algo ni muy normal ni recomendable. Burnout nos descubre cómo sería esa loca experiencia.

Muchas zonas de cada circuito permiten una razonable libertad de movimientos, cambios de carril y esas cosas. A medida que avancemos, será más complicado encontrar resquicios y zonas libres.

Cuando escuchamos que los programadores de **Criterion** decían haberse inspirado en *The Need for Speed* de la difunta **3DO**, para muchos el mejor juego de conducción de todos los tiempos en consola, el corazón nos dio un pequeño salto. Aunque muchos lo han intentado desde hace años, lo cierto es que nadie ha logrado acercarse a aquel mítico programa. ***Burnout*** tampoco, pero a nadie le va a importar porque son conceptos muy distintos de juego y en muchas cosas hemos salido ganando con el cambio. La relación entre ambos títulos es mínima (se puede decir que sólo comparten el abundante tráfico) y aquí se ha apostado clara y salvajemente por el estilo *arcade*, frente a aquel tan sobrio y logrado simulador. ***Burnout*** es la máxima intensidad hecha conducción. Velocidad, gran realismo, dura competencia de los rivales, lucha contra el tiempo y todo el tráfico del mundo, son los ingredientes de esta explosiva bomba sobre ruedas. Una vez que cojamos el mando, será casi imposible soltarlo. Ese efecto imán sólo es una evidencia de que los programadores han acertado, tanto en la jugabili-



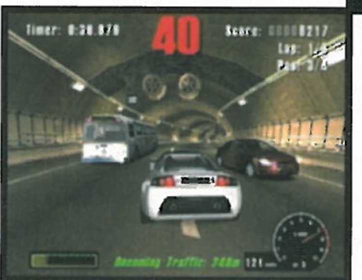
Entre los diferentes «rankings» a los que podemos optar, está el de «peor accidente», que consiste en lograr el mayor daño posible. Para conseguir una buena puntuación, nada mejor que empotrarse de frente contra un autobús o un camión.

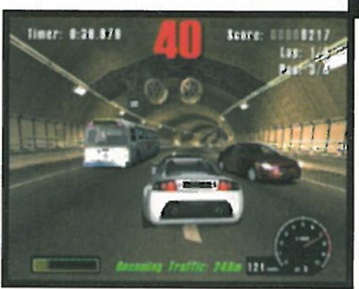


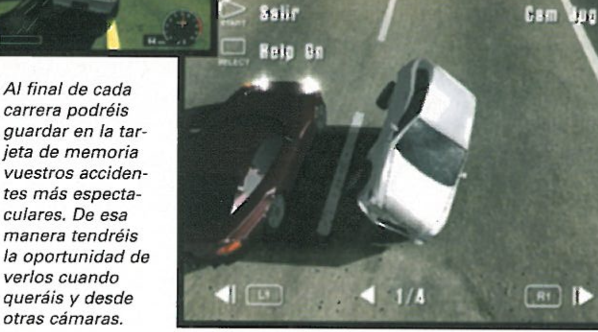


Para que aumente la barra de turbo debemos ir en dirección contraria o pasar cerca de los otros coches, pero sin tocarlos al adelantarlos. Cualquier choque bajará nuestra barra a la mitad.

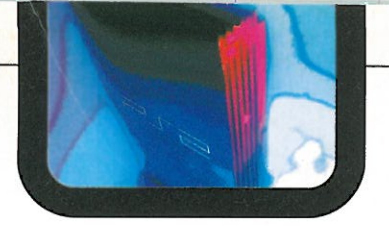


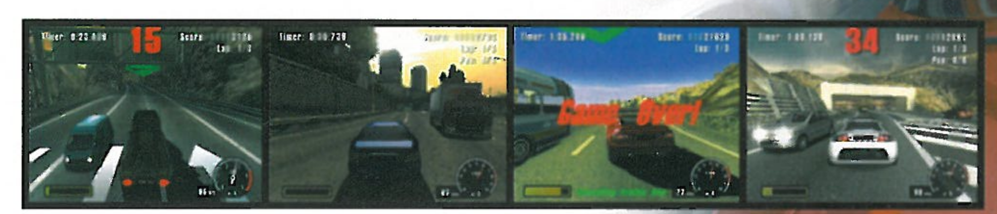






Al final de cada carrera podréis guardar en la tarjeta de memoria vuestros accidentes más espectaculares. De esa manera tendréis la oportunidad de verlos cuando queráis y desde otras cámaras.





De todos los juegos de conducción que hemos visto en PS2, *Burnout* es el que más sensación de velocidad transmite



dad como en la capacidad de sorprendernos. En ***Burnout*** hay que demostrar, constantemente, nuestra habilidad al volante, nuestros reflejos y, luego, contar con algo de suerte. Los espectaculares accidentes de los que hace gala (hasta se pueden guardar en tarjeta) son la lógica consecuencia del desenfrenado ritmo de carrera por calles repletas de tráfico. Pocos títulos pueden superar a ***Burnout*** en emoción.

La única pega que le vemos es que, a pesar de los modos Extras y del importante nivel de dificultad de los últimos torneos, ***Burnout*** es un tanto corto. Su oferta está bien, pero no está a la altura de otros títulos del género. Aquello de «lo breve si bueno, dos veces bueno» no vale en el mundo del videojuego. **DE LUCAR**

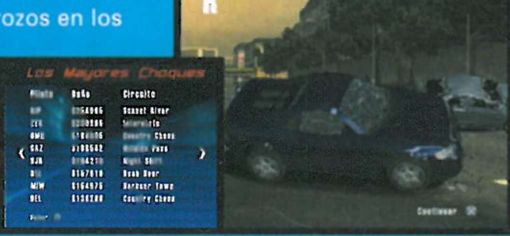


Aunque también cometen errores, los rivales son muy competitivos.

En la pantalla de la izquierda, podéis observar el aspecto de la opción para dos jugadores simultáneos a pantalla partida.

El Precio de la gloria

Otro aspecto que puntúa en ***Burnout*** es el dinero de los destrozos en los accidentes. Hay un *ranking* con los más brutos y hay cantidades tan bestiales que cuesta saber qué salvajada han hecho para lograrlos.



COCHES EXTRA
No son muchos, pero sí espectaculares. Se ganan en un duelo directo que suele ser bastante duro.



TURBO
Si los usas en dirección contraria, la barra se recargará automáticamente.

MODOS EXTRAS
Son los duelos uno contra uno y el modo *Survival*, en el que sólo podemos chocar una vez.



DE NOCHE
Por suerte no son demasiados. Si ya resulta complicado ver algo a esa velocidad de día, imagínate de noche.

Género > Conducción Formato > CD-ROM Compañía > Acclaim Programador > Criterion Jugadores > 1-2 Modos > 6 Circuitos > 16 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (124 KB)

GRÁFICOS 9,3
Los coches, aunque no sean de marcas oficiales, y los recorridos son tremendamente espectaculares. Todo tiene un aspecto deslumbrante y consistente. Los daños podrían estar algo mejor, pero cumplen.

MÚSICA / FX 8,9
La banda sonora no cuenta con mucha variedad, pero los temas están bien y resultan muy apropiados. Los FXs, además de muy logrados, rozan la perfección cuando sufrimos algún accidente aparatoso.

JUGABILIDAD 9,3
Intenso, exigente y tremendamente manejable, su jugabilidad es casi ejemplar. Una pena que se hayan excedido con la dificultad de los últimos campeonatos. Un pobre recurso para tapar la brevedad del juego.

DURACIÓN 8,0
Aunque a medida que ganamos campeonatos se van abriendo nuevos modos, la oferta no es comparable a la de otros títulos del género. Deberían haber incluido algún campeonato más o más subjuegos.



HALF-LIFE

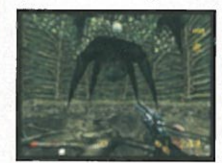
Los creadores de Opposing Force trasladan su **malograda** conversión de DC a los 128 bits de **Sony**. Al fin, los usuarios de PlayStation 2 podrán disfrutar del **mejor** shoot'em-up 3D.



EL PRINCIPIO DEL FIN
El pobre **G. Freeman** ni siquiera imaginaba lo que ocurriría al empujar esa extraña materia hacia el rayo naranja.



MODELOS 3D
La versión **PS2** de ***Half-Life*** posee nuevos modelos 3D, con mucho más detalle y polígonos que los del ***HL*** original.



LA OTRA DIMENSION
En las últimas fases de ***Half-Life*** viajaremos a la dimensión de la que vienen los monstruos del juego.

Tras más de tres años desde la aparición de *Half-Life* para **PC**, el título creado por **Valve** sigue siendo el mayor exponente en lo que a *shoot'em-up* 3D se refiere, estando por encima de clásicos como *Quake* o *Unreal*. **Gearbox**, creadores de *Blue Shift* y de la malograda versión **Dreamcast** de *Half-Life*, son los encargados de convertir a **PS2** el título que **Sierra** se encargó de distribuir en su versión **PC**. Tan buen resultado les dio a **Valve** su concepto de *shoot'em-up* en primera persona que lo único que **Gearbox** ha podido hacer para mejorar a *Half-Life* en su versión para **PS2** ha sido utilizar modelos 3D con un mayor número de polígonos y pulir, a la vez de adaptar, cada una de las texturas que adornan el entorno gráfico. Como buenos «modders» que son los programadores de **Gearbox**, no podían dejar la versión **PS2** sin un buen modo extra,

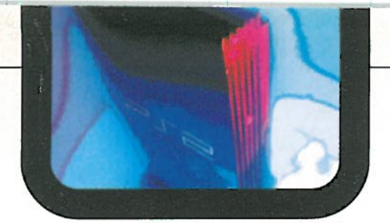


Las cargas explosivas que se activan al interrumpir el láser nos harán perder la vida en más de una ocasión, aunque alguno de los incautos enemigos también las hará explotar.





*Como se puede observar en estas pantallas, la calidad gráfica de la versión **PlayStation2** de **Half-Life** supera incluso a la del título de **Valve** para **PC**.*





Arriba, nuestra catapulta a la dimensión «desconocida» en las últimas fases. A la derecha, uno de los enemigos más duros, peligrosos y pesados del juego. Abajo, una piraña mutante está a punto de besarle el lóbulo de la oreja al bueno de **Freeman**.

Half-Life: Decay

El nuevo modo creado por **Gearbox** para su versión **PS2** de ***Half-Life*** destaca por su original desarrollo. En él, deberemos completar un buen número de misiones controlando a dos personajes simultáneamente (cambiando entre ambos con *Select*) o jugando en modo Cooperativo (*split-screen*) junto a un segundo jugador.





El modelado 3D de los personajes supera al de la versión PC de *HL*



en esta ocasión ha sido llamado **Decay**. En dicho modo tendremos que llevar a cabo un determinado número de misiones, cuyo principal atractivo radica en que para completarlas deberemos utilizar a dos personajes simultáneamente, bien en modo Cooperativo con un segundo jugador o cambiando entre los dos personajes pulsando *Select*. El modo **Decay** es un gran añadido, pero el mayor atractivo de ***Half-Life*** continúa siendo su cinematográfico argumento, repleto de sorpresas, y su gran equilibrio entre aventura y acción. ***Half-Life*** no nos obligará a memorizar complicados controles y completar las imposibles misiones de títulos como *Deus Ex*, ni nos obligará a seguir la continua y descontrolada acción de juegos como *Quake III*. En un futuro, la tecnología nos ofrecerá mejores *shoot'em-up*, más rápidos y con mejores gráficos, pero es difícil encajar un guión tan bueno en una aventura tan genial como ***Half-Life***. **DOC**

En algunos momentos de la aventura, seremos ayudados por otros personajes en nuestra lucha contra los alienígenas.

Género > Shoot'em-up 3D Formato > CD-ROM Compañía > Sierra Programador > Valve/Gearbox Jugadores > 1-2 Modos de Juego > 3 Escenarios > 17+10 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (45 KB)

GRÁFICOS 9,0
Una de las mejores conversiones de PC a consola que hemos visto. ***Half-Life*** se mueve suavemente, posee unas texturas de lo más realistas y sus modelos 3D son más detallados que los del original de **PC**.

MÚSICA / FX 9,2
Aunque sólo escucharemos su banda sonora en los momentos álgidos, los impresionantes efectos de sonido se bastan para ambientar la acción del juego. Las geniales voces ***Half-Life*** están en perfecto castellano.

JUGABILIDAD 9,3
La curva de dificultad que *HL* presenta a lo largo del modo Historia nos mantendrá pegados al mando. Las 10 geniales misiones del modo *Decay* y el modo *Deathmatch* ponen la guinda al pastel de **Gearbox**.

DURACIÓN 9,2
Half-Life puede presumir de ser uno de los *shooters* más largos del mercado. Por si fuera poco con el modo Historia, el *Decay* y el *Deathmatch* alargan aún más la vida del título creado por **Valve/Gearbox**.



a fondo DREAMCAST

HEADHUNTER

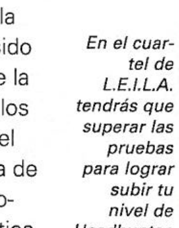
La sorpresa saltó en la redacción cuando llegó, sin previo aviso, la versión final para **Dreamcast** del largamente anunciado **Headhunter**. Prepárate para

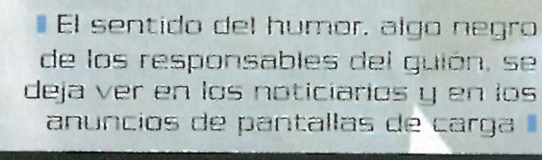

revivir los mejores tiempos.


Afortunadamente algunos desarrolladores no han caído en la tentación de olvidar a la consola de **Sega** y dedicarse a los nuevos soportes. Gracias a que los programadores de **Amuze** están entre ellos, podemos disfrutar de la última obra maestra de **Dreamcast** (con permiso del todopoderoso *Shenmue 2*). ***Headhunter*** es, con diferencia, la aventura de acción más completa, atrayente y mejor diseñada de todo el panorama lúdico actual. Es en este punto el diseño, donde reside gran parte de su éxito. Combinando elementos nada novedosos a estas alturas (la investigación, los *puzzles* y las cámaras fijas a lo *Resident Evil*, y las secuencias de acción muy parecidas a las de *Metal Gear*), lo adorna con un estilo de lo más cinematográfico (multitud de secuencias de vídeo, diálogos coherentes, una música «de cine», etc.). Sin duda, se ha creado un juego único, que sorprende por el mimo puesto en cada detalle. El argumento ha corrido a cargo de **Paul Verhoeven** (si habéis visto la saga *Robocop* os sonarán algunas cosas, como la similitud entre la *ACN* y la *OCP*) y el sonido ha sido creado por los responsables de la saga *007*, por citar algunos de los profesionales involucrados en el ambicioso proyecto. El sistema de juego es muy variado: las misiones se suceden en distintos sitios






En el cuartel de L.E.I.L.A. tendrás que superar las pruebas para lograr subir tu nivel de Headhunter.


El sentido del humor, algo negro de los responsables del guión, se deja ver en los noticiarios y en los anuncios de pantallas de carga

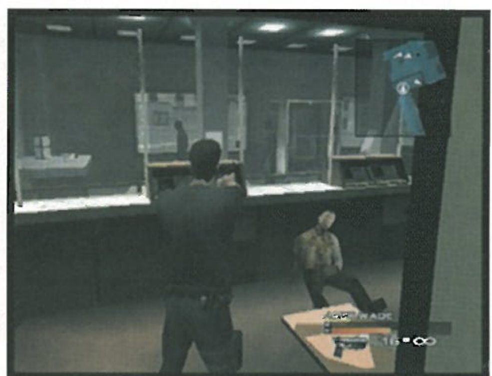












*Los entornos que visitarás en tu aventura tendrán multitud de elementos que serán víctima del fuego cruzado de los tiroteos entre **Jack** y los enemigos. Como muestra, estos cristales que estallan en el Millennium Bank.*

de una **California** futura (un centro comercial, una cárcel bajo el agua) y para desplazarnos contamos con una motocicleta de gran cilindrada que controlaremos en unas fases al más puro estilo *Crazy Taxi.* Cuando lleguemos al lugar designado, el protagonista bajará de la moto y comenzarán las secuencias de acción antes citadas, creadas con un motor gráfico excepcional, lleno de detalles, y con un control de personaje perfecto en todo momento. Tan sólo echaréis en falta algo más de inteligencia en los enemigos. Incluso contaréis con un modo de entrenamiento virtual en el cuartel de la *ACN* (bastante parecido al *VR Missions* de *MGS*). Un juego imprescindible para todos los que aún saben reconocer la genialidad, esté en el soporte que esté. **DANI3PO**





Angela Stern, hija del fallecido creador de la ACN, será controlable en el segundo disco.

Quiero una motocicleta...

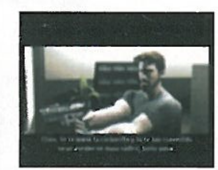
Uno de los aspectos más espectaculares del juego, y de los más publicitados desde que se tuvieron noticias del juego, es la posibilidad y obligación de desplazarnos en una potente motocicleta por las calles de **California**. Además, tendremos que conseguir puntos de técnica yendo a altas velocidades y esquivando coches por la autopista.



AQUADOME
Cuando seas encarcelado injustamente deberás luchar por tu vida en la arena del gladiador.



ARAÑAS
En tu primer enfrentamiento contra **Ramírez** te las verás con sus engendros mecánicos.



SECUENCIAS
El juego está literalmente plagado de espectaculares escenas de vídeo.

Género > Aventura Formato > 2 GD-ROM Compañía > Sega Programador > Amuze Jugadores > 1
Personajes > 2 Modos de Juego > 2 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Visual Memory (30 Bloques)

GRÁFICOS 9,4
Si obviamos la saga de **Yu Suzuki**, podemos decir que ***Headhunter*** posee el mejor motor 3D de todo el catálogo de **DC**. Las fases de conducción no alcanzan la genialidad, pero al fin y al cabo son un añadido.

MÚSICA / FX 9,6
Lo mismo que se aplica al apartado gráfico se puede decir del sonoro. La música orquestal (nada prefabricada) es impresionante, así como el sonido. Lástima que las voces permanezcan en inglés.

JUGABILIDAD 9,5
El infalible control, la variedad de situaciones, la absorbente trama, la originalidad del desarrollo, todo está pensado para ofrecer al jugador una de las mejores experiencias lúdicas del momento.

DURACIÓN 9,0
Aunque se compone de dos discos, gran parte de ellos están ocupados por los vídeos. La duración total es la normal en este tipo de juegos. No se te hará corto, aunque te quedarás con ganas de más.

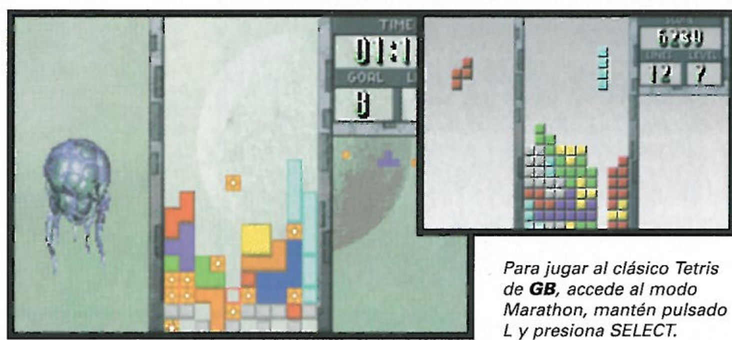




a Fondo

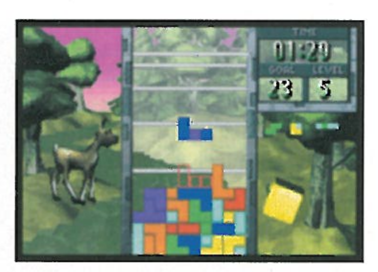
GAME BOY ADVANCE

TETRIS WORLDS



*Para jugar al clásico Tetris de **GB**, accede al modo Marathon, mantén pulsado L y presiona SELECT.*







Respetando la jugabilidad del legendario *Tetris,* que salió hace más de doce años en **GB**, se añaden, en esta nueva versión, seis modalidades de juego a elegir entre *Marathon* y *Ultra*, la opción de jugar a dobles vía *Link Cable* y la posibilidad de acceder al tradicional modo *Tetris*. Pero lo más sorprendente de ***Tetris Worlds*** es la capacidad de haber renovado y adaptado todo un clásico a las exigencias que requieren los 32 *bits* de **GBA** y sin alterar el espíritu que rige un *Tetris*. Asimismo, el minimalismo reinante del original ha quedado relegado a una banda sonora y a unos gráficos impensables para un juego de estas características. Un total de seis melodías y siete peculiares localizaciones con animaciones incluidas. ANNA

Género > Puzzle Formato > Cartucho (32 MB) Compañía > THQ Programador > 3d6 Games Jugadores > 1-2 (Link Cable)
Modos de Juego > 6+1 (Oculto) Niveles > 15 Texto/Doblaje > Inglés/- Grabar Datos > Sí





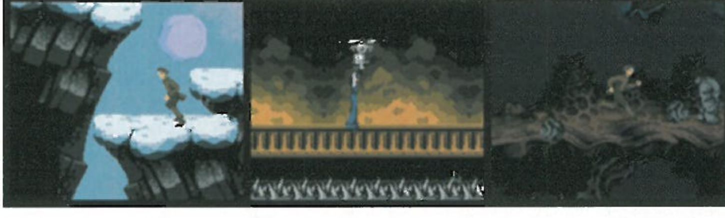



GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	GLOBAL (GAME BOY ADVANCE)
8,8	8,6	8,7	8,6	8,7

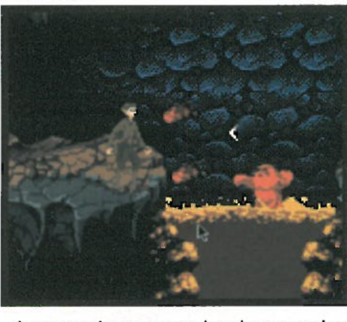
GAME BOY COLOR



ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO



Increíble pero cierto, la adaptación del filme a **GBC** supera con creces a la que salió para **PSone**. Y aunque tampoco es una maravilla y la mecánica del juego es la misma, en esta ocasión los programadores de **3d6 Games**, han cuidado un poco más su jugabilidad y sobre todo sus gráficos. Esta vez, no sólo **Milo** será el mayor responsable de encontrar el **Imperio Perdido**, sino que los otro cuatro personajes de la historia original serán indispensables para avanzar a lo largo de las ocho localizaciones del juego. ANNA



*Los enemigos poseen la misma apariencia que en la versión para **PSone**, pero en esta ocasión son menos frágiles y aparecen cuando menos te lo esperas.*





*En los ocho escenarios se encuentran radiocontroles para salvar partida y cambiar de personaje. La **Sra. Packard** es esencial para adentrarnos en zonas oscuras.*

Género > Aventura Formato > Cartucho (16 MB) Compañía > THQ Programador > 3d6 Games Jugadores > 1
Escenarios > 8 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Passwords







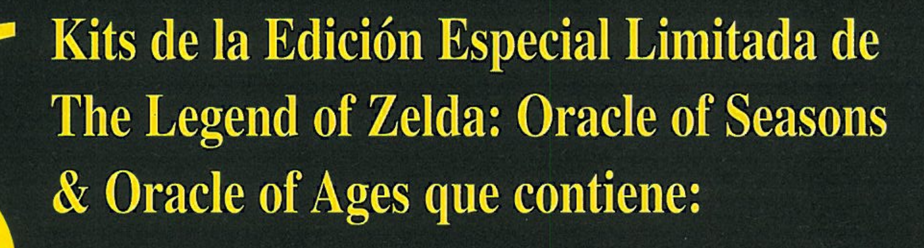


GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	GLOBAL
6,9	6,0	6,8	6,7	6,8

CONCURSO

THE LEGEND OF ZELDA

Sorteamos:



6 Kits de la Edición Especial Limitada de The Legend of Zelda: Oracle of Seasons & Oracle of Ages que contiene:



- 1 The Legend of Zelda: Oracle of Ages
- 1 The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
- 1 Boomerang
- 1 Camiseta
- 1 Póster de 40cm.x40cm.
- 2 Pins
- Pegatinas para personalizar Game Boy Color y Game Boy Advance



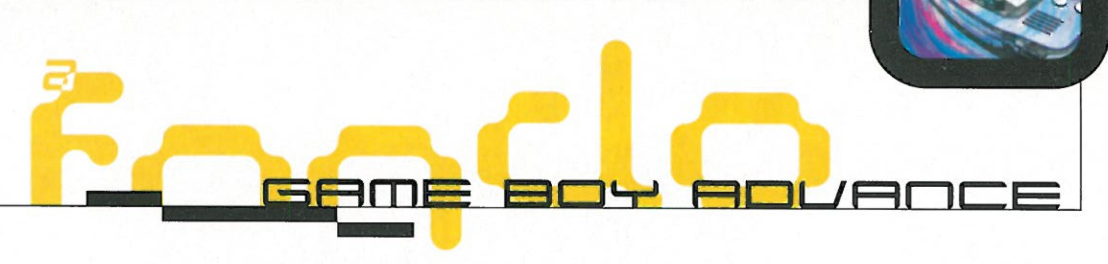
- Podrán participar en el concurso todos los lectores que envíen el cupón con todos sus datos antes del día 1 de Enero a EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «THE LEGEND OF ZELDA».
- No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector.
- Los premios no podrán ser canjeados por dinero.
- No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista.
- La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

«CONCURSO THE LEGEND OF ZELDA»

NOMBRE:..
DOMICILIO:..
POBLACION:...
PROVINCIA:..
C.P.: .... TEL.: .... EDAD: ....

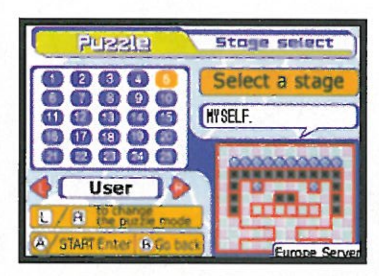






CHU CHU ROCKET

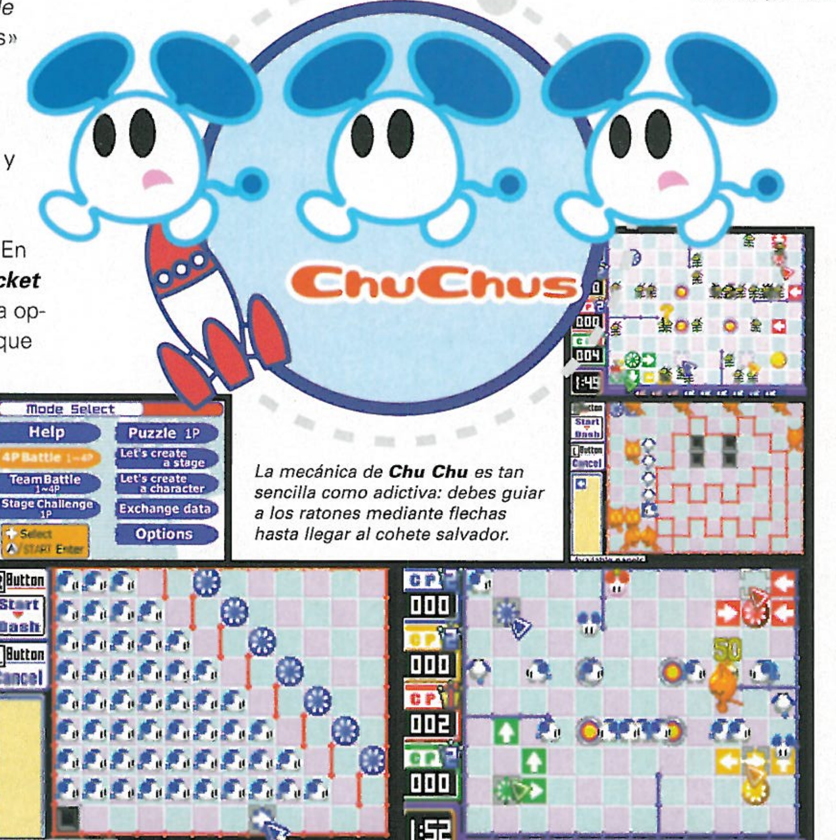
En su primera **creación** para la máquina portátil de su antiguo rival, Sega deja patente una vez más su **grandeza** al fabricar una versión que supera con **creces** al Chu Chu Rocket original de Dreamcast.





*Los guasones de **Sonic Team** han querido respetar tantos aspectos originales del juego de **Dreamcast**, que incluso han conservado en **GBA** las pantallas de espera durante la conexión a **Internet**.*

Este original *puzzle* protagonizado por «Chu-Chus» (ratones) y «Kapu-Kapus» (gatos) fue el primer juego de **Dreamcast** en incorporar la posibilidad de jugar on-line y una de las creaciones de las que más se enorgullece **Yuji Naka**, líder del **Sonic Team**. En el salto a **GBA**, ***Chu Chu Rocket*** no sólo ha perdido ni una sola opción del original de **DC**, sino que ofrece como extra en exclusiva 2.500 *puzzles* creados por jugadores de todo el mundo y volcados en su momento a la web del juego. Además, añade los 99 de **DC**, la posibilidad de crear tus propios *puzzles* y el modo *4P Battle* (requiere sólo un cartucho para las cuatro máquinas) y reconocerás que estamos ante uno de los mejores lanzamientos de la corta historia de **GBA**. NEMESIS



*La mecánica de **Chu Chu** es tan sencilla como adictiva: debes guiar a los ratones mediante flechas hasta llegar al cohete salvador.*

Crea tu personaje

Además del editor de *puzzles*, la versión **GBA** de ***Chu Chu Rocket*** te permite crear incluso tus propios personajes, darles animación y hacerles protagonistas de los múltiples modos de juego del cartucho. El sistema de dibujo es tan sencillo como divertido.



Género > Puzzle Formato > Cartucho (32 MB) Compañía > Infogrames/Sega Programador > Sonic Team
Jugadores > 1-4 Puzzles > 2599 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Datos > Sí

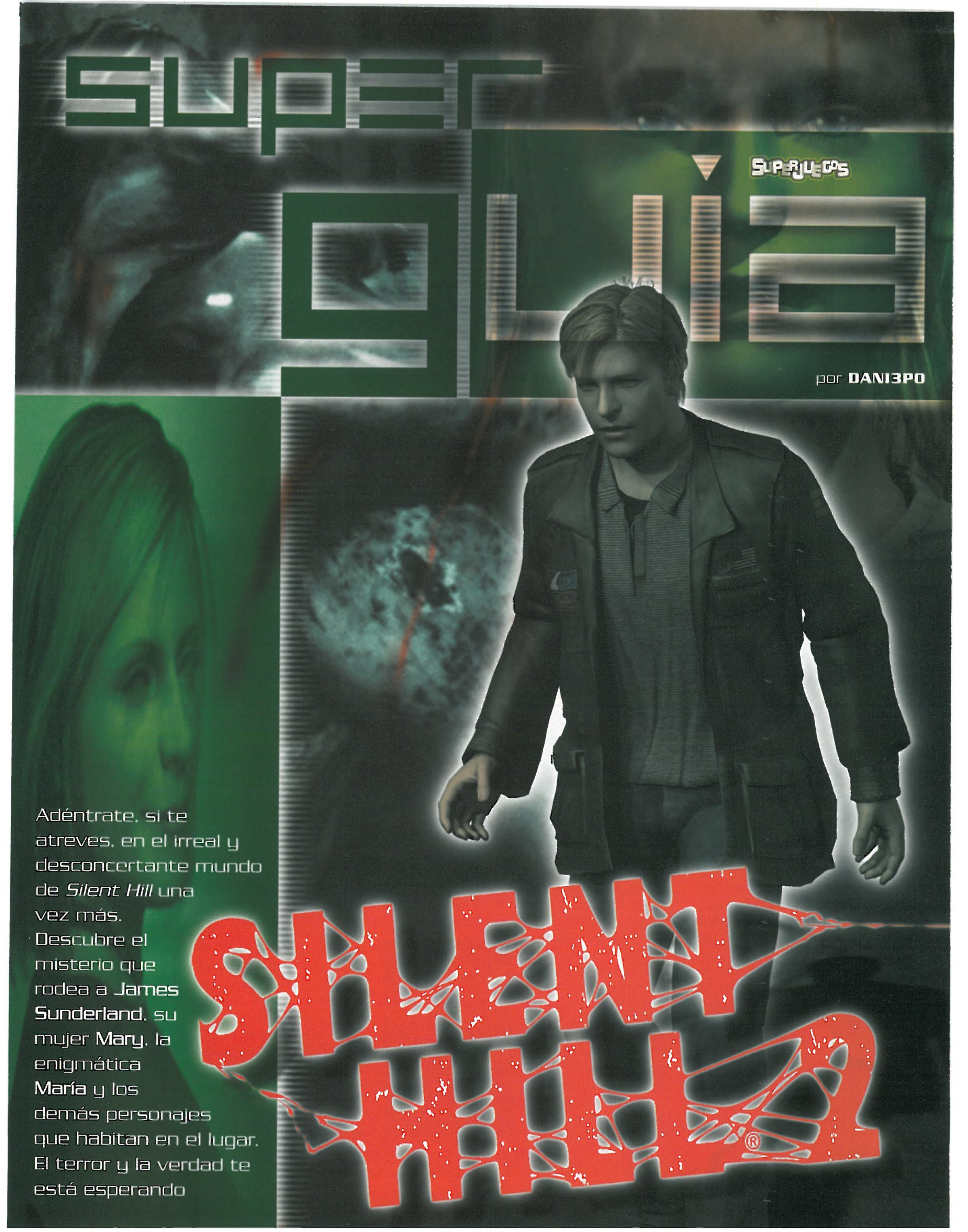
GRÁFICOS 7,2
Los gráficos no eran el punto fuerte del original de **DC**, como no lo es de esta versión **GBA**. Eso sí, nadie puede cuestionar su gran colorido y lo tronchante que resulta crear tus propios personajes.

MÚSICA / FX 7,5
Otro tanto se podría decir de la música, algo gris para lo que suele ofrecer **Sonic Team** en la mayoría de sus producciones. Eso sí, la música en el menú de creación de personajes es bastante cargante.

JUGABILIDAD 9,0
Aunque la mecánica de juego a la hora de competir contra otros jugadores sigue sin gustarme demasiado, los *puzzles* que incluye esta versión **GBA** (2.599) son una completa delicia.

DURACIÓN 9,2
Si la perspectiva de disfrutar de horas y horas de pique entre cuatro jugadores (con un sólo cartucho) no te parece suficiente, cuentas con más de 2.500 *puzzles* para mantenerte entretenido.





Adéntrate, si te atreves, en el irreal y desconcertante mundo de *Silent Hill* una vez más. Descubre el misterio que rodea a **James Sunderland**, su mujer **Mary**, la enigmática **María** y los demás personajes que habitan en el lugar. El terror y la verdad te está esperando

super gui

Pueblo

Al comenzar la aventura, **James** se encuentra en los lavabos al lado de la carretera. Sal de ellos y dará comienzo una escena en la que leerás la carta de **Mary**. Como podrás comprobar, la carretera se encuentra cortada, de modo que te tocará andar. Antes de nada hazte con el mapa que hallarás en el asiento del coche aparcado. Luego, baja por las escaleras. Llegarás al bosque que rodea el pueblo. Avanza entre la espesa niebla, no tiene pérdida. A un lado del camino hay un pozo y en su interior, el primer lugar para salvar el juego. En esta entrega la operación se realiza por medio de unos trozos de tela rojos.

Atraviesa la verja y entrarás en el cementerio. Aquí conocerás a **Angela**, uno de los personajes secundarios. Tras la conversación, abandona el lugar por la otra verja. Sigue adelante y llegarás al pueblo. Cuando entres en **Lindsay Street** verás en la lejanía, entre la niebla, una extraña silueta. Síguela, no puedes hacer otra cosa. Tuerce la esquina a la derecha y continúa ese camino hasta que divises un puente. Pasa bajo el arco y tendrás tu primer enfrentamiento contra un habitante de **Silent Hill**. Además, conseguirás tu primer arma. Vuelve por donde has venido de nuevo a las calles del pueblo. Mira el mapa y explora libremente las calles que estén accesibles. Podrás encontrar *items* de utilidad, aunque esta parte no es necesaria para acabar la aventura.

También puedes entrar en **Neely's Bar**. Allí encontrarás un mapa que señala el edificio de apartamentos y una localización en **Martin St.** Ve hacia allí y encontrarás un cadáver humano. Investiga y te harás con la llave del edificio de apartamentos. Ahora puedes acceder a ellos.

Edificio de apartamentos

Utiliza la llave en la segunda puerta de la verja y accederás al exterior del edificio. Como podrás ver hay dos entradas al recinto, aunque de momento sólo la de la izquierda está abierta. Atraviésala y estarás en el vestíbulo del primer piso. Aquí encontrarás *items* de salud, un punto para grabar y el mapa de los apartamentos. Las estancias de la primera planta, de momento, están cerradas. Sube a la segunda y entra en los apartamentos que estén accesibles. En el 205 encontrarás la linterna prendida de un maniquí. Ahora ya puedes consultar el mapa en cualquier momento y lugar. Una vez investigada la segunda planta, sube a la tercera. Allí verás que al otro lado de la verja hay una llave que te será muy útil. Lamentablemente, tu primer encuentro con **Laura** hará que tengas que dar un gran rodeo para conseguirla. En el apartamento 301 podrás hacerte con la pistola, que se encuentra dentro de un carro de la compra. Vuelve a la segunda planta y, esta vez, ve hasta la habitación 208. Al otro lado de los barrotes un amigo te mirará con candor. En el apartamento hallarás la llave para la habitación 202. Entra en ella y, en el dormitorio, haz que **James** investigue en el agujero. Tu esfuerzo y tu gran estómago darán como resultado la obtención de la llave del reloj. Vuelve a la 208 y utiliza la llave que acabas de conseguir. Tienes que colocar las agujas marcando una hora determinada. Puedes encontrar la solución fácilmente si te guías por las pistas repartidas por la habitación. En cualquier caso, la hora correcta son las 9:10. Esta respuesta es válida en cualquier nivel de di-







ficultad. Empuja el reloj y llegarás a la habitación contigua, la 209. Sal de ella y podrás ver que ahora te encuentras en el mismo pasillo, pero al otro lado de los barrotes. Entra por la puerta y sube por las escaleras hasta el tercer piso. En este momento puedes hacerte con la llave que anteriormente **Laura** había dejado fuera de tu alcance. Una vez con ella en tu poder, entra en la habitación 307 y consigue otra llave, la de la escalera de incendios. Ve a las escaleras que se encuentran al Este del mapa. Baja a la primera planta y en el pasillo encontrarás unas latas de zumo. Sal al exterior (ahora la puerta de este vestíbulo se quedará abierta) y entra por la entrada de la izquierda. Usa la llave del patio en la puerta del vestíbulo. Dentro de la piscina, en un carrito de bebé, encontrarás una de las tres monedas. Ahora sal del patio por la otra puerta y entra en la habitación 101. Un nuevo personaje saldrá a tu paso. Se trata de **Eddie** que, para variar, no aclarará mucho la situación. Investiga las habitaciones contiguas si te interesa conseguir más *items* o munición. Vuelve al vestíbulo por el que entraste la primera vez y sube hasta la segunda planta. En la sala de la lavadora hay un hueco para la basura que está taponado por algo. Utiliza las latas de zumo y baja hasta el exterior del edificio. En medio de las dos puertas de entrada encontrarás otra moneda y algo que leer. Sube a la segunda planta y abre la puerta de la escalera de incendios con la llave que posees. Accederás a otro edifico de apartamentos contiguo. En la habitación en la que te encuentras hay un baño. Dentro del retrete hallarás una cartera con una combinación para la caja fuerte, que se halla en ese mismo apartamento. En el nivel fácil y medio, serán cuatro números separados por flechas. Es sencillo, simplemente introduce el primer dígito y luego los siguientes guiándote por la dirección de las flechas. En el modo difícil, la combinación vendrá dada en números romanos. «V» equivale a 5 y «X» a diez. Por lo demás, es el mismo sistema. En cualquier caso, no es imprescindible solucionar este enigma, ya que en el interior de la caja no hay ningún objeto imprescindible. Abandona el apartamento y encuentra la puerta blanca que conduce a las escaleras. En ellas hallarás el mapa de este nuevo edificio. En la segunda planta todas las puertas están cerradas, pero en una de ellas encontrarás una nota. Tras leerla baja una planta y entra en el apartamento 109. Tras la escena con **Angela** tendrás el cuchillo y encontrarás la última moneda. Ahora dirígete al 105. Hallarás un escritorio cerrado con cinco hendiduras y una inscripción. En ella está la clave para colocar correctamente las tres monedas. En el nivel fácil la combinación es: anciano, espacio, serpiente, espacio, prisionero. En normal: espacio, anciano, prisionero, espacio, serpiente. Y en difícil: espacio, anciano, espacio, serpiente, prisionero. Ahora ya puedes entrar en la habitación 209. Pasa al apartamento contiguo por el balcón y hazte con la llave de la escalera. También deberías salvar en este punto. Utiliza la llave en la puerta, junto a las escaleras de esta planta. El primer jefe se presenta ante ti. Lo más importante es no acercarse a él: una cuchillada es mortal. De todas formas, no puedes hacer nada contra él. Pasado un rato se cansará y desaparecerá por lo que queda de escalera. No se te ocurra seguirle de cerca o lo lamentarás. Baja cuando el agua desaparezca. Ya estás en la calle, fuera del edificio.





Pueblo

Tu siguiente destino es el parque, bien señalado en el mapa. De camino, te encontrarás de nuevo con **Laura**. Tras la conversación sigue avanzando. Las escaleras que encontrarás a un lado de la calle conducen a un par de cajas de munición. Continúa hasta llegar al parque. Investiga su interior para encontrar varios objetos. Si sigues al norte llegarás a la orilla del lago. Allí encontrarás a **Maria**. La enigmática mujer se unirá a ti. Ten cuidado, puede resultar herida tanto por los monstruos como por ti mismo. Ambos os ponéis en camino hacia el hotel del lago, en la dirección que ella te ha indicado. Pronto encontraréis una gasolinera. En uno de los coches hallarás una nueva arma. ▶



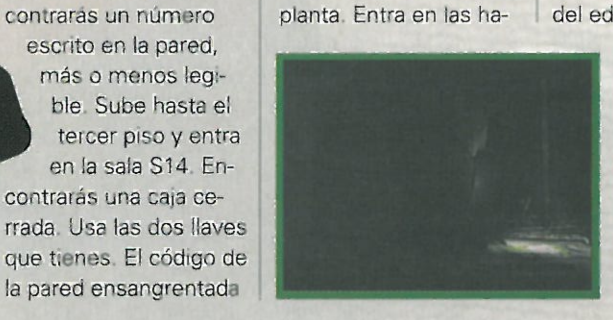
S U P E R G U I

◀ Dirígete a la bolera. Dentro tendrán lugar una sucesión de escenas con **Laura** y **Eddie**. Cuando salgas te reunirás de nuevo con **Maria**, que te dirá que la niña ha escapado. Sigue en la dirección que te ha indicado. El único camino será una puerta cerrada que ella gustosamente abrirá. Te encuentras dentro de un *night-club*. Atraviésalo y desembocarás de uevo en una calle principal del pueblo. Desde allí verás cómo **Laura** se introduce en el hospital. Te toca seguirla.

Hospital

Hazte con el mapa de la pared. Entra en la recepción, lee el «memo» y pasa a la sala contigua. Consigue la llave del Toro Púrpura. Sal y sube a la segunda planta. Ten cuidado con las enfermeras psicópatas (hay que ver como está el Insalud). Entra en el vestuario femenino y encontrarás la escopeta y el alambre torcido. En el masculino hallarás la llave de la *Examination Room*, en una bata. Entra en ella y en el *Doctor Lounge*. Encuentra un documento donde verás una combinación. Ve a la sala «M2» y coge la llave *Lapis Eye* de la mesa. Investiga las demás habitaciones para conseguir objetos de salud y munición. En la *Examining Romm 3* tienes otra pista, en la máquina de escribir, para resolver un acertijo más adelante. Sube a la tercera planta. Ve hasta las puertas dobles. Tienes que introducir un código para abrirlas. En el modo fácil y normal es: 7335. En el difícil es: 1328, formando una T. Un nuevo corredor lleno de enfermeras se abre ante ti. En la sala S3 **Maria** se sentirá mal y decidirá quedarse aquí. Ahora estás solo. Coge la llave del tejado.

Cuando estés en él encontrarás un diario. Léelo si quieres. Trata de abrir las puertas de la sala del ascensor. De nuevo, nuestro amigo de la cabeza rara entrará en escena. Nos arrojará al vacío y apareceremos en la sala de Tratamiento Especial. Reponte de la caída. En una de estas salas encontrarás un número escrito en la pared, más o menos legible. Sube hasta el tercer piso y entra en la sala S14. Encontrarás una caja cerrada. Usa las dos llaves que tienes. El código de la pared ensangrentada es para la combinación giratoria. El que está impreso en la hoja que encontraste en la máquina de escribir es para el panel numérico. Dentro hay... un mechón de pelo. Ve a la sala de la ducha y combina el alambre y los pelos. Usa el invento en el agujero del suelo. Conseguirás la llave del ascensor. Busca un lugar para salvar, por si las moscas. Baja en el ascensor hasta la primera planta y entra en la sala C2. Tras la escena con **Laura** llegará otra lucha. Usa la escopeta y no te será difícil. Después de acabar con los seres accederás a la versión «más» malévola del hospital. Te encuentras en el jardín. Ahora, algunas habitaciones que se encontraban abiertas estarán cerradas y viceversa. Recorre la planta para encontrar objetos útiles. Entra en el ascensor y ve a la segunda planta. En la habitación M6 hazte con la pila y la llave. Sube a la tercera planta. Entra en las habitaciones que están abiertas y observa la extraña puerta, al lado del ascensor. Atraviesa la puerta que da a las escaleras. Hay un punto para salvar. Úsalo si lo consideras necesario y baja al sótano. Empuja la estantería y baja. **Maria** se unirá de nuevo a ti. Baja y consigue el anillo. Vuelve a la tercera planta y pon el anillo en la mano de la puerta. Sube de nuevo en el ascensor y baja a la segunda planta. En el trayecto asistirás a un extraño juego. Abre, con ayuda de **Maria**, la nevera de la sala de Día, de la segunda planta. Coge el segundo anillo. Si quieres puedes acercarte al almacén (*Store Room*) de la tercera planta y abrir la caja con las respuestas del concurso. La combinación es: 3, 1, 3. Dentro hay munición y objetos de salud (nada imprescindible). Pon el segundo anillo en la mano y atraviesa la puerta. No te molestes en atacarle, lo mejor que puedes hacer es correr hasta el final del pasillo y entrar en el ascensor. La única puerta abierta es la del director del hospital. Entra y revisa el mapa. Consigue la llave y sal del edificio.



Pueblo

Recorre los alrededores del «nuevo» **Silent Hill** y recoge los objetos que vayas encontrando. En el mapa está





señalada la localización de la llave inglesa que necesitas para tu siguiente misión. Cuando pases por delante de la casa en la que se encuentra, la cámara cambiará de ángulo. Cuando la tengas dirígete de nuevo al parque. Para llegar no hace falta que des un rodeo, pues la puerta que cierra la *Katz Street* está ahora abierta. Cuando llegues al parque recoge los *items* que encuentres y localiza la estatua de la persona que está rezando. Detrás de ella se encuentra enterrada una caja. Ábrela con la llave inglesa. Conseguirás otra llave. Con ella podrás acceder a la Sociedad Histórica de **Silent Hill**, bien señalizada en el mapa. Aquí, además de algunas pinturas reveladoras, hay un largo pasadizo hacia abajo. El camino que sigue no tiene pérdida. Atravesarás algunas puertas y leerás documentos antiguos. Tendrás que dar un salto de fe hacia las profundidades. Una vez abajo examina la pared y cuando encuentres la parte débil rómpela para atravesar la puerta. Sigue adelante. Entrarás en una pequeña habitación en la que se encuentra una extraña llave. De repente, la luz de la linterna desaparecerá. Usa la pila para que siga funcionando. Para abrir la puerta pulsa las teclas iluminadas en el panel numérico.

Llega a la habitación con la puerta en el suelo y ábrela con la llave que acabas de encontrar. Otro viaje a las profundidades.

Toluca Prision

Te encuentras en la cafetería de la prisión. Tras la charla con **Eddie** recoge los objetos y la primera tablilla. Sal y avanza por el corredor hasta la segunda mesa, donde encontrarás el mapa de la cárcel. Hay una puerta a la derecha por donde acabas de pasar. Son las duchas. En una de ellas encontrarás la segunda tablilla. Ahora dirígete a la puerta que está en frente de la de la cafetería. En la penúltima celda de esta galería hallarás la muñeca de cera. Sal por la puerta más cercana y avanza hacia el Norte (parte superior de la pantalla). Entra por la puerta de la izquierda, pues te lleva a otra galería de celdas. En una de ellas encontrarás la tercera tablilla. Tu siguiente paso es acercarte a la gran zona abierta que hay en el mapa, a la derecha. Sería recomendable que

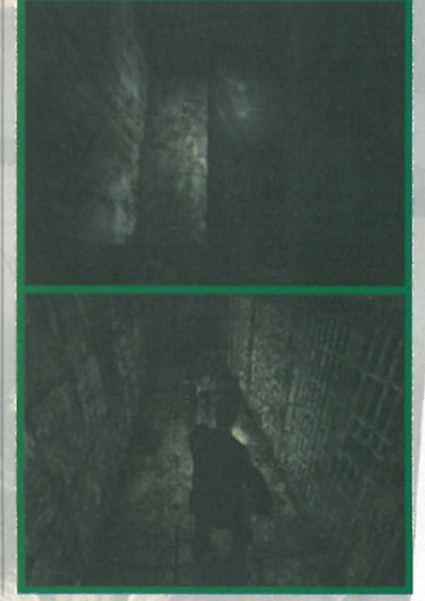


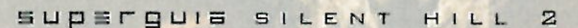
antes investigaras el resto de las zonas de la prisión. Como siempre es opcional, pero te servirá de ayuda por los objetos que puedas encontrar. En el centro del patio de la prisión hay un lugar elevado para las ejecuciones. Coloca las tres tablillas, vuelve a la puerta de entrada y recoge la herradura. Ve al pasillo de la izquierda a través de las celdas. En una de las salas de visita hay un mechero. Para hacerte con él, atraviesa la puerta contigua hasta el otro lado y entra desde allí. Cuando salgas de la sala de visitas dirígete a la única habitación en la que puedes entrar desde la pared de enfrente. Atraviesa la puerta y encontrarás el rifle de caza. De nuevo en el pasillo, ve hacia el Sur. En el suelo verás una tapa. Combina la muñeca de cera, el mechero y la herradura para abrirla. Baja a lo desconocido. Sin embargo, el camino no tiene pérdida, sigue avanzando y bajando. Toma el ascensor y desciende hasta... quién sabe dónde.



Laberinto

Salva si lo consideras necesario. La siguiente zona te resultará bastante insoportable, así que habrá que salir de ella lo antes posible. ▶





Tampoco tiene mucho misterio. De cualquier modo, no contarás con la ayuda de más mapa que el que **James** vaya dibujando, a medida que avanza. Mantén la linterna encendida en todo momento. Atraviesa la puerta y verás en frente de ti la salida, aunque se encuentra bloqueada por unos cables. Avanza por el pasillo y baja por la escalera que encuentres en la parte superior del mapa. Estás en un pasillo circular. Entra por la única puerta y coge el cuchillo grande. Ten cuidado, Cabeza Pirámide no anda lejos. Sube otra vez y ahora utiliza la escalera que se halla al Sur en el mapa. Llegarás a una zona húmeda. Asciende por la escalera que verás al final. Te toparás con un extraño cubo. Tienes que hacerlo girar hasta que se abra una puerta detrás de él y otra más en la habitación que aparece.

La posición inicial del cubo es aleatoria, así que prueba todas las combinaciones hasta que veas que se abre la puerta y puedes pasar. Es cuestión de suerte más que de lógica. Cuando consigas pasar, contemplarás una escena protagonizada por... mejor descúbrelo tú. Vuelve sobre tus pasos y encontrarás un utensilio para cortar los cables de la salida. Atraviésala y estarás otra vez en una especie de laberinto. Hay algunas escaleras que no llevan a ninguna parte y otras que sólo conducen a objetos. Estate alerta porque el mal pulula por allí cerca (ya sebes a lo que me refiero). Averiguar el camino correcto es fácil. Finalmente llegarás a un punto para salvar. Después, escucharás un grito. Tras la puerta cercana te tocará enfrentarte a un jefe. Acaba con él y tras la conversación con **Angela** sigue avanzando. LLegarás a un corredor con tres puertas. La de salida lleva a otra puerta cerrada por unas esposas. Para conseguir la llave tienes que resolver el enigma que encierran las otras dos puertas. Tras una de ellas hay seis cuerpos ahorcados. Tras la otra, seis horcas vacías. Tienes que tirar de la horca que se corresponde con el reo que consideras inocente. En el nivel fácil es el secuestrador, en el normal el que provocó un incendio, y en el difícil el falsificador. Conseguirás la llave que abre las esposas. Avanza hasta que veas dos puertas. Una está cerrada. Entra por la otra. Te espera una sorpresa desagradable. Sal y atraviesa la puerta que antes estaba cerrada. Llegarás a un cementerio. Mira los nombres que figuran en las lápidas. Baja por la que más se corresponda con tu personalidad. Te encontrarás con **Eddie** de nuevo. Parece estar algo enfadado. Deberás calmarle los ánimos... para siempre. La mejor arma contra él es el rifle de caza, pero puedes utilizar la que más te convenga. Cuando esté herido huirá a la siguiente sala. Síguele y da buena cuenta de él. Tras la batalla llegarás al embarcadero del lago.

Súbete a la barca. En el nivel fácil y normal, lo único que tienes que hacer es girar hasta que veas la luz y luego avanzar hacia ella. En el modo difícil has de utilizar los dos *sticks* analógicos moviéndolos en círculo para avanzar. Así, llegarás a la otra orilla.

Hotel del Lago

Antes de entrar, coge la caja de música de **La Sirenita**, en la fuente. Una vez dentro, hazte con el primer mapa, el de residentes, de la pared. Tu objetivo es llegar a la habitación 312, en la que **James** y **Mary** pasaron sus últi-



mos días felices. Entra en el restaurante. Allí esta **Laura**, con la que mantendrás una reveladora charla que aclarará la conexión de la niña con **Mary**. En una mesa hallarás la llave Pez. Sal y baja al sótano. En el ascensor consigue la lata de disolvente. Vuelve al vestíbulo y entra en la recepción. Hazte con la lla-



ve de la habitación 312. Sube a la segunda planta por las grandes escaleras. En la *Cloak Room* hay muchos objetos útiles, además de un maletín que podrás abrir con la llave Pez. Dentro está la llave de la habitación 204. Ve a ella y coge la llave del ascensor de empleados del escritorio. A través del agujero accederás a la habitación contigua. Una de las fotos encierra la combinación del maletín. Utiliza el disolvente para poder verla. Dentro del maletín está la caja de música de **La Cenicienta**. Ve al ala contraria de esta planta y utiliza la llave del ascensor de empleados para acceder a una parte del mapa que aparece gris. Al entrar en el elevador te darás cuenta de que algo falla. Examina el panel de control y deja todas tus cosas en el armario. Ahora puedes utilizarlo. Ve a la primera planta.

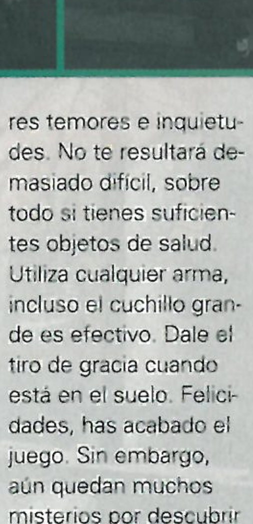






Hazte con el mapa del hotel para empleados. Entra en la despensa (*Pantry*) y consigue la última caja de música, la de **Blancanieves**. Pásate por la oficina y coge la cinta de vídeo y el abrelatas de la caja fuerte. Sal, atraviesa la puerta azul y baja al sótano. En la sala del motor (*Boiler Room*) encontrarás la llave del bar. Ve a la cocina, al final del pasillo, y abre la lata con el abrelatas. Coge la bombilla y entra en el bar. Utilízala en la lámpara de la barra y sal por la puerta. Sube a la segunda planta y recupera tus cosas de donde las dejaste. Baja al vestíbulo y localiza el mueble del centro. Deberás colocar las tres cajas de música para que la melodía suene correctamente. En el nivel fácil el orden es irrelevante. En el normal, de izquierda a derecha: **Cenicienta**, **Blancanieves**, **Sirenita**. En el difícil: **Cenicienta**, **Sirenita**, **Blancanieves**. Conseguirás la llave que abre el tercer piso. Sube a él y entra en la habitación 312. Pon la cinta en el vídeo. Serás testigo de lo que realmente ocurrió allí. Después del encuentro con **Laura** sal de la habitación. El hotel habrá pasado al «otro lado». Baja la la segunda planta, a la sala de lectura. Escucha la cinta con los auriculares. Ve a la habitación 202. Saldrás por la 219. Usa el ascensor para bajar al sótano. Entra en el bar. Pasa a la cocina. Sigue avanzando hasta que llegues a 9 puntos para salvar. Úsalos y entra. Tras la escena te tocará acabar con dos «cabeza-pirámide». Usa todo lo que tengas contra ellos y no dejes que se acerquen. Cuando se queden inmóviles busca en sus









cuerpos y hallarás dos huevos. Úsalos en las puertas y avanza por el pasillo hasta la puerta del final. Sube por las escaleras y te enfrentarás al enemigo final, la culminación de tus peores temores e inquietudes. No te resultará demasiado difícil, sobre todo si tienes suficientes objetos de salud. Utiliza cualquier arma, incluso el cuchillo grande es efectivo. Dale el tiro de gracia cuando está en el suelo. Felicidades, has acabado el juego. Sin embargo, aún quedan muchos misterios por descubrir en **Silent Hill**...



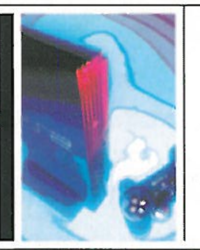
Finales

Al contrario que en el primer *Silent Hill*, en la aventura de **James Sunderland** no encontrarás lugares de visita opcional que determinen el final que verás tras vencer al enemigo final. Tampoco se trata de salvar a nadie, como ocurría con **Cibyll** en el primer juego. La lista de requerimientos para cada final, esta vez, es bastante más compleja y larga. Jugando la aventura de forma muy similar se pueden obteber diferentes terminaciones para la desasosegante búsqueda de **James**. No voy a describir los finales, eso es algo que tendrás que ver con tú mismo.

El final llamado «En el Agua» se obtiene leyendo el diario en el tejado del hospital, examinando el cuchillo que te entrega **Angela**, al menos una vez en cada fase y escuchando la cinta de la sala de lectura del hotel. Otro aspecto que determina la consecución de este final es la salud del personaje. Cuanto más tiempo pases con la salud de **James** en malas condiciones, más probabilidades tendrás de alcanzar este final.

Para que aparezca el final titulado «Dejar» no hagas ninguna de las acciones anteriores, aunque lo más importante es que no escuches la cinta de la sala de lectura. Procura hablar y estar con **Maria** el menor tiempo posible. Lee la carta de **Mary** y mira su fo- ▶





to de vez en cuando. Escucha por completo la conversación en el pasillo antes de la última batalla. Además, es recomendable que recuperes, por completo, tu salud en cuanto seas herido.

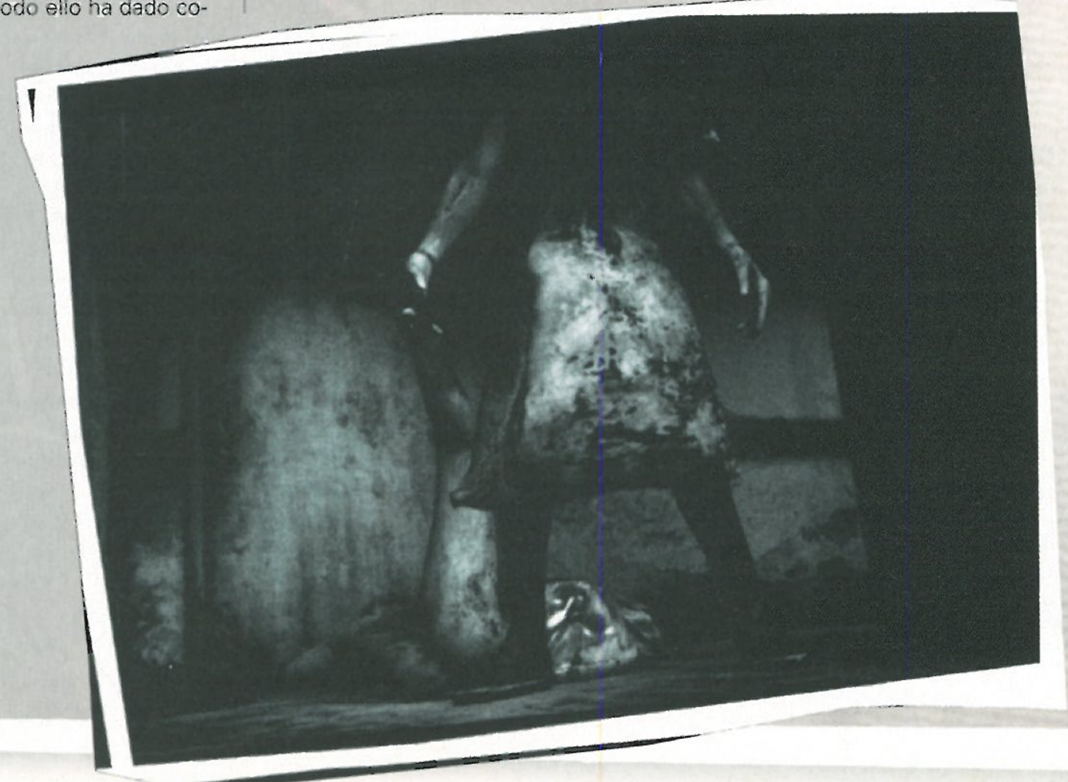
Si lo que deseas es lograr la conclusión llamada «Maria» permanece con la misteriosa mujer el mayor tiempo posible y protégela de cualquier daño. Visítala cuando se quede descansando en su habitación. No leas la carta de **Mary** ni mires su foto y en el pasillo, antes del enfrentamiento final, no escuches por completo la conversación.

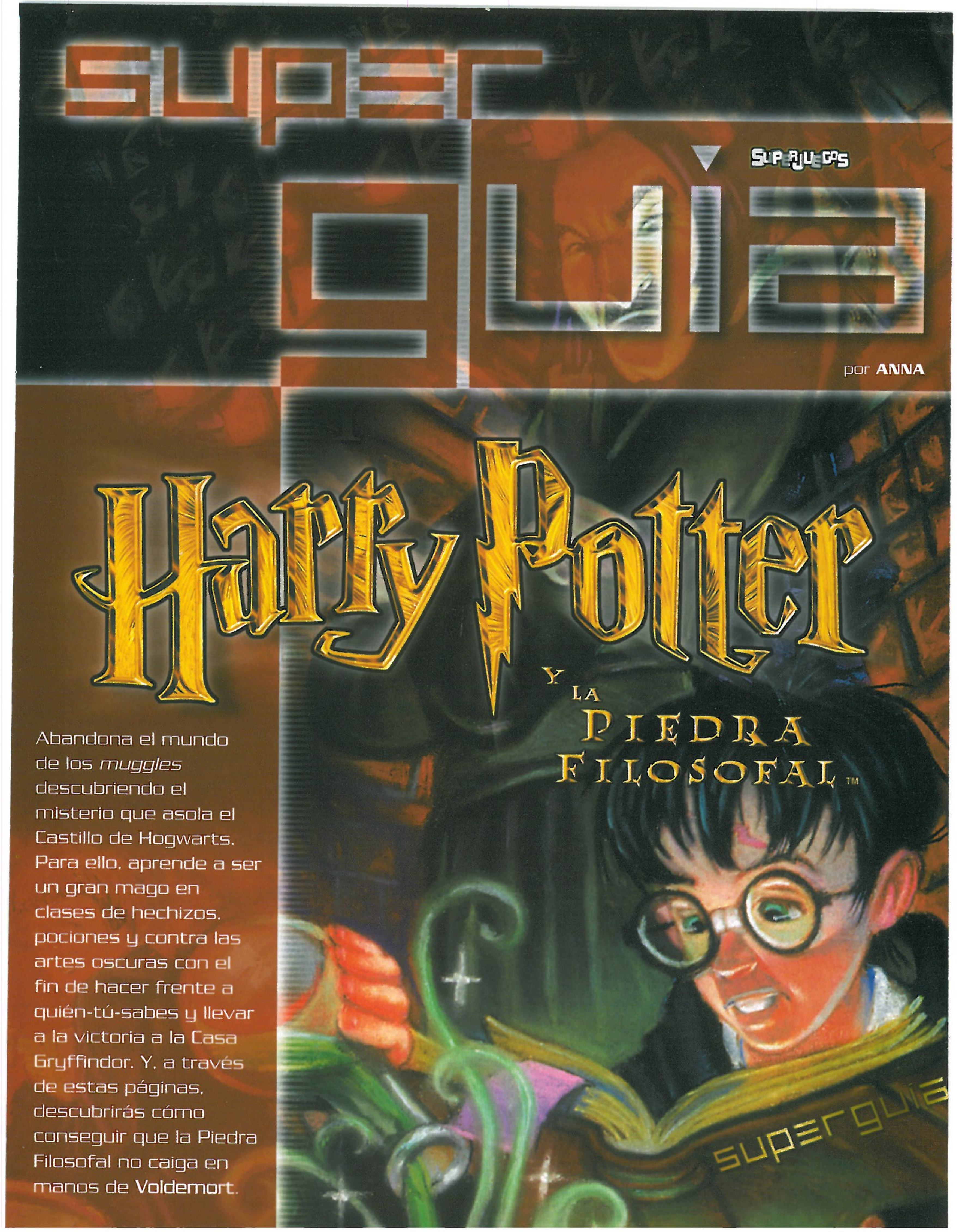
El cuarto final sólo podrás lograrlo cuando ya has acabado el juego al menos en una ocasión. Tienes que encontrar cuatro objetos especiales, que no aparecen la primera vez que juegas. Su localización es la siguiente: en la gasolinera, en una máquina de periódicos, cerca de donde encuentras el arma (en el apartamento 105), en la cocina (en la Sociedad Histórica de **Silent Hill**, antes de descender por el agujero de la pared), en una caja (en la sala de lectura del hotel, cerca del cassette).

Hay un final oculto, de tono humorístico. Para acceder a él, tienes que haber visto antes los tres primeros finales o el cuarto. Hazte con la llave del perro. Se encuentra en una caseta al Oeste de **Jack's Inn**. Puedes acceder a ella cuando estés en las calles de la ciudad y reine la oscuridad. Después, tras ver la cinta de vídeo en el hotel, entra en la *Observatory Room* con ella.

Secretos y Mentiras

Me gustaría dedicar el último apartado de está guía al argumento del juego. La trama de ***Silent Hill 2*** es la más compleja, profunda y sobrecogedora que he visto hasta ahora en videojuego alguno. Los programadores han tomado elementos de fuentes tan dispares como la historia y la mitología americana, los grandes autores de literatura de terror e incluso el cine de género. Todo ello ha dado como resultado un título que invita al jugador a descubrir sus secretos, ya que durante el desarrollo del juego tan sólo sale a la luz una mínima parte de los mismos. Por eso recomiendo que sigáis leyendo sólo en el caso de que os hayáis acabado el juego varias veces. El que avisa no es traidor.
Una de las preguntas que te asaltará es por qué **Maria** muere tantas veces (3 nada menos) a lo largo del juego. La explicación más lógica nos lleva a pensar que **Maria** en realidad no existe más que en la mente de **James**. El pueblo, gobernado por una fuerza maléfica (**Samael**, como se explica en la primera entrega), ha creado una figura femenina que encandile a **James**. Tiene un gran parecido con su difunta mujer, sólo que es más atrevida y goza de una carga sexual de la que carecía **Mary**. Todo pensado para hacer caer al protagonista en la tentación y, una vez que estuviera «enamorado», torturarle haciéndole ver cómo ella muere una y otra vez sin que él pueda hacer nada para evitarlo. Visto desde esta perspectiva, **Silent Hill** sería una especie de purgatorio donde van los condenados para intentar redimir sus pecados. El pecado de **James**, como se averigua casi al final del juego, fue matar a su propia mujer porque había arruinado su vida al caer en la maldita enfermedad. Las decisiones que tomes a lo largo del juego determinarán si **James** consigue ser perdonado por su esposa y, lo que es más importante, por sus propios demonios interiores materializados en las figuras monstruosas que deambulan por el pueblo.
El caso de **Angela** es parecido. Su pecado fue asesinar a su padre, que abusaba de ella ante la impasibilidad de su madre.
Cuando **James** se la encuentra por primera vez ella está en el pueblo intentando encontrar a su familia perdida para obtener su perdón.
Laura es el único personaje que no tiene pecados que expiar. Está en el pueblo para aclarar a **James** lo que le pasó a **Mary**, su mujer. Todo esto no son más que conjeturas, evidentemente. La verdad de la historia está ahí fuera, y tendrás que ser tú mismo quien la descubra.





Abandona el mundo de los *muggles* descubriendo el misterio que asola el Castillo de Hogwarts. Para ello, aprende a ser un gran mago en clases de hechizos, pociones y contra las artes oscuras con el fin de hacer frente a quién-tú-sabes y llevar a la victoria a la Casa Gryffindor. Y, a través de estas páginas, descubrirás cómo conseguir que la Piedra Filosofal no caiga en manos de **Voldemort**.



LLEGADA A HOGWARTS

Lord Dumbledore te dará la bienvenida al castillo de **Hogwarts**, advirtiéndote de que la entrada al pasillo del tercer piso está prohibida. Después, te hallarás en el vestíbulo del castillo y comprobarás que todas las puertas están cerradas con candado.

Así que, sube por las escaleras hasta el primer piso y entra por la puerta de la izquierda. En este lugar verás dos escaleras. Escoge las que conducen a una estancia inferior, pues allí te están esperando los **Weasley** (hermanos de **Ron**). Te advertirán de la amenaza de **Draco Malfoy**, un estudiante rebelde, algo cleptómano y cuyos intereses mágicos tienden hacia el lado oscuro. Además, te pedirán que les lleves 50 grageas amarillas con sabor a cera del oído, pues a cambio te desvelarán el santo y seña de uno de los cuadros del Castillo que contiene la *Nimbus 2000*. Atraviesa el cuadro de la **Dama Rosa** pulsando X y accederás a una habitación donde se hallan **Ron** y **Hermione**. Ambos te explicarán para qué sirven las ranas de chocolate y las pociones que encontrarás a lo largo de tu aventura. Asimismo, las ranas sirven para recuperar un poco de energía y las pociones para recuperarla toda. Después, explora la sala y en una mesa encontrarás el álbum de imágenes de célebres magos, en la otra mesa «El Profeta» con la noticia del día: el robo ocurrido en el Banco *Gringott*. Ahora sal de allí, dirígete hacia la derecha e introdúcete por el pasadizo oscuro, Pasillo de los Encantamientos. Cruza el habitáculo y darás con **Ron**, te contará que **Malfoy** ha secuestrado tu lechuza **Hedwig** y te dará unas lecciones a modo Tutorial de cómo saltar y subir por las columnas. En la siguiente habitación encontrarás a «Cabezacasidecapitada» y tendrás que realizar todo lo que te pida. A continuación, accederás a la Sala de Maleficios y, esta vez, el fantasma de la casa *Gryffindor* te explicará que unos caracoles gigantes se han escapado y debes deshacerte de ellos con Maleficio Rechazo. Para ello, pulsa «X» y realizarás *Flipendo* con la varita mágica. Ataca a los caracoles y acércate al libro, pues te explicará que pulsando L2 y R2 rotarás la cámara. En la siguiente sala encontrarás otro libro que te informará que pulsando Triángulo el hechizo *Flipendo* será más preciso.



En la sala contigua «Cabezacasidecapitada» te dirá que si deseas continuar deberás mover el bloque de piedra hasta la pared de enfrente. Para ello, haz *Flipendo* apuntado a la estrella del bloque de piedra y se trasladará. Cuando subas, cuidado con la rata. Acaba con ella y se convertirá en rana de chocolate. Después te explicará que para mover bloques más grandes pulsar durante más tiempo «X». Así que, ahora te toca mover el bloque hasta los dos pilares enfrentados y subir por el lateral. Te encuentras en la librería y **Neville** te dirá que **Malfoy** ha hechizado los libros de la librería. Así que, haz *Flipendo* a los ejemplares desarán de volar por los aires. Sigue a **Neville** y te conducirá hasta tu lechuza. Para liberarla, recarga Maleficio *Flipendo* y apunta a los barrotes. Finalmente, sal de allí por la trampilla que se ha abierto.

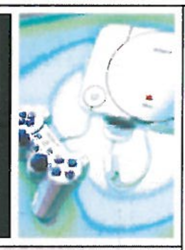
CLASES DE MAGIA

Al liberar a **Hedwig** te entregará una escoba voladora, así que sigue a **Neville** y te conducirá a la clase de Vuelo. La profesora **Mc Gonagall** te explicará cómo utilizar la escoba y te pondrá a prueba. Introdúcete por los aros luminosos lo más rápido posible y te premiará con 15 puntos para la casa *Gryffindor*. Cuando termines, **Hermione** te llevará al aula de Encantamientos. No olvides recoger las grageas y salvar partida acercándote











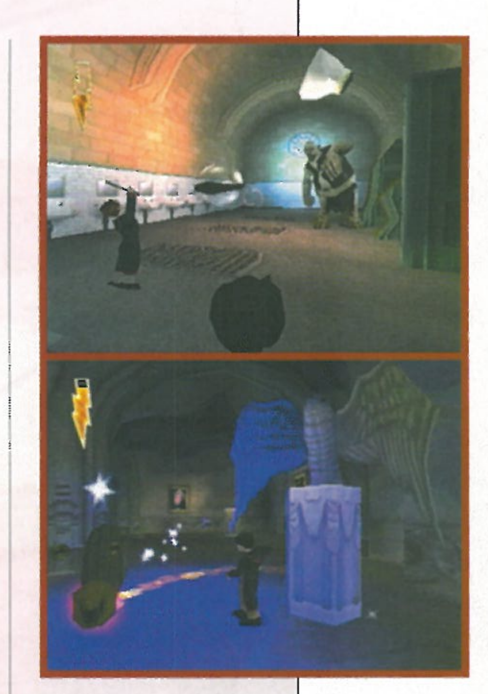
al libro. En el Pasillo de Encantamientos verás que hay una serie de mesas voladoras, salta sobre ellas hasta llegar a la puerta. Si consigues llegar antes de que acabe el tiempo, el maestro te premiará con cinco puntos, si no, te los quitará. Para aprobar la asignatura de Encantamientos tendrás que superar dos pruebas. En la primera, debes seguir las indicaciones del profesor, pulsa correctamente X, Cuadrado, Círculo, Triángulo (dos veces). En la segunda, tendrás que levitar el reloj de arena, pulsando «X» y colocándolo en un gran pedestal. De este modo, abrirás la puerta y serás recompensado con 5 puntos. Al salir de clase, **Hedwig** traerá una carta de **Hagrid** diciéndote que vayas a su cabaña a tomar té. Ésta se encuentra en los jardines de **Hogwarts**. De tal modo que tendrás que ir hasta el Vestíbulo. Allí, tres de las cuatro puertas que antes tenían candado, ahora están abiertas. Así que, primero ve al Comedor y recoge las grageas. A continuación, adéntrate por las Mazmorras y recoge todas las grageas que puedas hasta que **Snape** aparezca. Después, regresa al vestíbulo y sube por las escaleras hasta la siguiente planta. Esta vez, entra por la puerta de la derecha que conduce a la Gran Entrada. Ahora, sube por las escaleras de la derecha y hallarás la Galería de Armaduras. Ten cuidado con las armaduras, ya que al acercarte a ellas cobrarán vida y te atacarán. Recoge las grageas y sal de la habitación para encaminarte hacia la puerta de la izquierda. Tras ella, encontrarás más armaduras vivientes subidas en unos pedestales que contienen más grageas. Para recogerlas, sube por las mesas que irán apareciendo y podrás acceder a los pedestales. Cuando hayas conseguido todas las grageas que necesitas, regresa a la Torre *Gryffindor* y accede a la Sala Común a través del uadro de la **Dama Rosa**. Allí encontrarás a los **Weasley**. Entrégales las grageas y te darán la contraseña del **Barón Cursi**. Este cuadro se halla en una de las salas del Vestíbulo. Ve hasta allí, accede a la Sala de Cuadros y di el santo y seña. De vuelta al Vestíbulo verás que hay dos relojes de arena que tendrás que colocar sobre los pedestales con fuego. Para ello, encanta los relojes pulsando «X» y levítalos hasta situarlos en los pilares. De este modo, la puerta del Vestíbulo se abrirá. Pero **Malfoy** no te dejará salir del castillo, pues te atacará con petardos mágicos. Para hacerle frente, evita que los petardos te den y cuando éstos caigan al suelo, recógelos para arrojárselos a él. Cuando **Malfoy** empiece a lanzar petardos más grandes, aparecerán dos personajes más. Éstos te arrojarán petardos pequeños que tendrás que atrapar para enviárselos a **Malfoy**. Cuando los derrotes podrás salir a los jardines de **Hogwarts**.





LOS JARDINES

Al salir del castillo, **Hagrid** te estará esperando para recordarte que tienes que acudir a clases de Herbología. No olvides llegar a tiempo, ya que si se hace tarde la profesora te quitará cinco puntos. Así que date prisa y coloca las columnas en hilera utilizando hechizo *Flipendo*. Una vez que las tengas bien situadas, salta sobre ellas hasta llegar a clases de Herbología. En esta ocasión, te enseñarán el Hechizo Incendio. Primero ensaya, junto con la profesora, pulsando los botones que te indiquen en pantalla. Después, tendrás que prender fuego a una planta carnívora. Apunta a la flor, pulsa «X» y presiona los botones que aparezcan en pantalla cuando éstos lleguen al aro luminoso. Finalmente, la puerta se abrirá y podrás acceder a otra zona del jardín.



Adéntrate por el pasillo oscuro y encontrarás a los hermanos **Weasley**. Esta vez, te pedirán 70 grageas de color azul para facilitarte la contraseña del siguiente cuadro. Explora el lugar, avanza por el pasillo oscuro y accederás a otra zona donde hay unos bichos, con gran apetito, llamados *Magiovillos*. Sitúate más o menos cerca de ellos y después avanza hasta los matorrales. Los *Magiovillos* te seguirán, se comerán el arbusto y se transformarán en grageas azules. Cuando llegues al ▶





supergui

final encontrarás a **Hagrid** y su cabaña. Te pedirá que busques las semillas de fuego y se las lleves. Estas semillas se hallan en un jardín pasando la Puerta de las Gárgolas. En el momento que pases por dicha puerta, **Voldemort** aparecerá y dará vida a una de las gárgolas. Para derrotarla espera a que se eleve en el aire y haz *Flipendo* (tres veces) para que se quede inmóvil. Después hechízala pulsando «X» y colócala en el pilar de fuego. Sal de allí por la siguiente puerta. Bebe la poción revitalizante y, si lo crees necesario, salva partida. Observa que en este nuevo lugar hay zonas de donde salen burbujas. Si te colocas sobre ellas te elevarán, pero no lo suficiente como para llegar a la salida. Por tanto, busca el *Magiovillo* que está dormido al Este de este peculiar jardín. Despiértale con *Flipendo*, haz que te siga hasta los elevadores de burbujas y colócale en el que está casi enterrado en el suelo. De este modo, el otro chorro tendrá más presión y te alzará hasta el siguiente nivel. Avanza y salta hasta llegar al siguiente vergel. Aquí encontrarás más elevadores de burbujas. Haz que uno de los dos *Magiovillos* se sitúe sobre el chorro pequeño de la entrada para poder subir a la plataforma que contiene una palanca. Actívala y abrirás la puerta que está en la plataforma de enfrente. Para acceder allí, debes conducir al otro *Magiovillo* hasta el elevador más grande. Pero antes consigue que el bicho se coma los arbustos para que engorde y tapone el chorro propulsor. Una vez que salgas de ese lugar te hallarás en un camino de lava. Salta sobre las plataformas y llegarás hasta una especie de hoguera. Realiza Hechizo Incendio y las Semillas Fuego aparecerán. Ahora, deshaz el camino hasta la cabaña de **Hagrid** y entrégale las semillas, ya que son para dar calor a una cría de dragón llamada **Norberto**. A cambio, **Hagrid** te dará un libro titulado «Quidditch a Través de los Tiempos». Al salir de la choza, **Ron** te enseñará el campo de *Quidditch* y **Neville** te pedirá que recuperes la «recordadora» que **Malfoy** le ha robado. Sobre tu *Nimbus 2000*, persigue a **Malfoy** mientras esquivas las bombas que arroja. Cuando estés cerca de él, pulsa «X» para derribarle. A continuación, la señorita **Mc Gonagall** te invitará a participar, como Buscador de *snitch*, en el primer partido de temporada de *Quidditch*. Para ganar lo que tienes que hacer es atravesar los aros luminosos hasta que el buscador del equipo contrario aparezca. Ahora, mientras esquivas las *bludgers* y pasas por los aros, adelanta a tu rival. De repente, la *snitch* se colocará delante y observa que en la pantalla hay una barra azul. Cuando la bola llegue a la esquina izquierda pulsa Cuadrado y ha-



brás capturado la *snitch*. Al terminar el partido, **Snape** te quitará el libro que llevas en tu inventario y te pedirá que encuentres el Cerebro de Perezoso para que puedas acudir a sus clases de Pociones. Luego, **Hermione** desbloqueará una puerta y pasarás a un lugar secreto. Allí dirígete hacia el Este y encontrarás un tentáculo venenoso. Primero acaba con sus crías haciendo *Flipendo* y después ataca al tentáculo con Incendio. Ve hacia la izquierda y activa la palanca que encuentres para abrir la puerta que conduce hacia las Setas de los Duendes. Utiliza *Wingardium Leviosa* para elevar las setas y recoger las grageas. Después, verás un túnel por el que deberás pasar, ya que al otro lado se halla el Cerebro de Perezoso. Regresa y **Hedwig** te entregará una carta de **Hermione** recordándote que debes ir a clases de Pociones.

LAS MAZMORRAS

Una vez en el Vestíbulo del castillo entra por la puerta que conduce a las Mazmorras. Allí encontrarás a los **Weasley** y, si les entregas 80 grageas verdes, te desvelarán el santo y seña del siguiente cuadro. Continúa avanzando y te hallarás en una sala con dos escaleras y un pasadizo oscuro. Primero ve hacia la izquierda, pues allí está la clase de **Snape**. Primero te pedirá que llenes el caldero, pulsando correctamente los botones que aparecen en pantalla. Después, te







Harry Potter y la Piedra Filosofal





mandará a la sala contigua para recoger un tarro de luciérnagas. De repente, quién-tu-sabes te trasladará a los sótanos de las Mazmorras. Para deshacerte de los dos trolls, coge las soplavainas y lánzaselas cuando éstos se sitúen encima de las alcantarillas. Pasa por la siguiente puerta y accederás Al Fondo del Pozo. Allí, **Raymon** te pedirá que encuentres a su gatito. Avanza por el pasillo de la izquierda y en el último cofre hallarás al felino. Evita abrir los demás baúles, pues contienen ratas que te quitarán vida. Después, lleva al animalito hasta su dueño, realizando *Wingardium Leviosa* y como recompensa te dará un cromo. Ahora, en la Cámara de la Mazmorra, activa la palanca para que la puerta de la izquierda se abra. Accederás a una sala de lava y para llegar hasta el otro lado tendrás que parar los calderos con *Flipendo* y saltar sobre ellos hasta cruzar la sala. Activa la palanca y sal de allí por la plataforma verde de la izquierda. Ahora verás que la puerta de donde salen los ronquidos está abierta. Entra con sigilo para no despertar al troll, recoge las grageas de la mesa y levita con *Wingardium Leviosa* la jaula que contiene una llave. Al caer la jaula al suelo, el troll se despertará, sal corriendo de allí y antes de salir activa la palanca. De nuevo en la Cámara, salta por las plataformas hasta llegar a la puerta que está en lo alto. Utiliza la llave para abrir la puerta y en su interior encontrarás dos trolls. Lánzales las soplavainas y caerán por la alcantarilla. Despúes, entra por la puerta de la izquierda y hallarás un frasco lleno de luciérnagas. Sal por la puerta de enfrente y volverás a la clase de Pociones. Ahora es el turno de aprender algo de Artes Oscuras. Así que sal del aula de **Snape** y dirígete a la puerta siguiente. Unos libros hechizados impedirán que llegues a tiempo a las lecciones de **Quirrell**. Pero si los atacas con *Flipendo*, éstos se pararán y podrás saltar sobre ellos hasta llegar a clase. El hechizo que aprenderás se llama *Verdimilius* y sirve para iluminar zonas oscuras. Una vez superadas las pruebas te encontrarás con **Hermione** y te pedirá que encuentres el camino que conduce al pasillo prohibido del tercer piso. Adéntrate por el túnel oscuro y al llegar a la sala colócate en el centro. Haz *Verdimilius* y la sala se iluminará por un tiempo. Salta por las plaformas hasta llegar a la estancia de la izquierda. Tras la puerta, verás tres estanterías, colócate delante de ellas y pulsa Cuadrado. Éstas se abrirán y Cabezacasidecapitada te retará a varios duelos. Si lo consigues te premiará con tres cromos. Para resolver los *puzzles*, antes de que acabe el tiempo, coloca los calderos sobre su parrilla caliente. Evita mover los pucheros hacia los bordes del tablero y los bloques, ya que éstos quedarán inmovilizados. Regresa a la sala de las plataformas, realiza *Verdimilius* y dirígete hacia la otra puerta. Tras ella, verás que la salida de las Mazmorras está bloqueada por un maleficio. Ve hacia las escaleras de la izquierda y accederás a una sala con calderos flotantes. Salta sobre ellos hasta llegar a la cueva que contiene el elemento verde del maleficio. Haciendo *Flipendo* desaparecerá. Desde allí, llegarás a otra sala con pasadizos resbaladizos y caracoles pegados en la pared. Si llegas hasta el final darás con el elemento rojo. Regresa a la sala de los calderos flotantes y entra por la puerta de enfrente. Tras ella encontrarás el elemento rojo y azul. Una vez completado podrás salir de allí. Los **Weasley** te darán la contraseña del cuadro que contiene la Armadura de *Quidditch*. Finalmente sal de las Mazmorras por donde entraste.









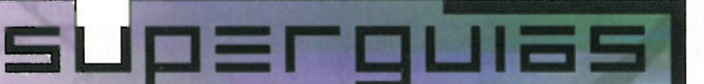
TORRE DE GRYFFINDOR

Una vez que estés en el último piso de la Torre *Gryffindor*, salta hasta el otro lado y **Peeves** robará un paquete a tu lechuza. Tras la estantería, el fantasma decapitado te retará a un minijuego (recoger 10 grageas antes de que el tiempo se agote). La siguiente puerta oculta el cuadro que aguarda una sorpresa si entregas 100 grageas a los hermanos de **Ron**. Sal de la habitación y salta hasta el primer piso donde encontrarás la puerta que conduce a clase de Transfomaciones. Allí aprenderás el ▶





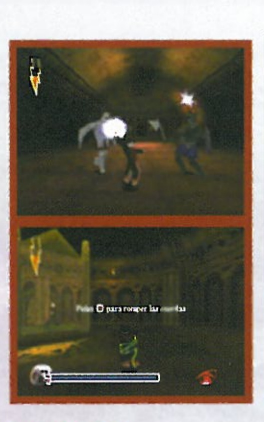
superguías



◀ hechizo *Avifors* para dar vida a las estatuas (la magia sólo es efectiva pulsando «X» antes de que llegue al aro luminoso). Cuando superes las pruebas, **Peeves** te estará esperando al otro lado. Recorre las vigas de madera lo más rápido que puedas usando el mando analógico. Si llegas al final, antes que **Peeves**, te entregará tu paquete: la Capa Invisible del padre de **Harry**. Para que funcione, primero tienes que recoger determinados *items* con forma de capa. Ahora regresa a la Torre *Gryffindor* y la puerta que da al Pasillo Prohibido estará abierta. Tras ella habrá un guardián. Súbete a la primera estantería y recoge el *item* de capa. Una vez invisible, ve a la siguiente estantería subiendo por las cajas. Recoge la llave y sal de allí. En la siguiente sala llega hasta la cornisa, espera a que el gato se ponga de espaldas y avanza hasta coger el *item* de capa, después salta a la otra estantería y coge la llave para salir de allí. En la habitación siguiente deberás hacer lo mismo para poder progresar. Una vez fuera de la amenaza del guardián, entra en el almacén y encontrarás el Espejo de Oesed. Tras la *intro*, un troll comenzará a perseguirte hasta que llegar al «lavavo de chicas». Allí, desde una perspectiva en primera persona, destruye con Maleficio Rechazo los urinarios que te arroje, hasta que el bastón caiga sobre el troll. Comienza la segunda temporada de *Quidditch*, así que, acude lo antes posible al campo.

EL UNICORNIO HERIDO

Al anochecer, **Hagrid** te pedirá que encuentres al unicornio herido. Para ello, sigue las manchas plateadas del suelo hasta dar con él. Cuidado con las tortugas que echan fuego. Para acabar con ellas colócate de espaldas y haz *Flipendo* apuntando a su «trasero». A continuación, **Hagrid** te llevará hasta su cabaña y te entregará la flauta para dormir a **Fluffy**. Sólo conseguirás que suene cuando pulses Triángulo, Círculo, Cuadrado y X, en este orden y antes de que la secuencia acabe.



PASILLO PROHIBIDO

Fluffy, un perro gigante con tres cabezas, protege la entrada al pasillo. Consigue dormirle con la flauta, comenzando por la cabeza de la derecha, y se abrirá una trampilla. Adéntrate por ella y caerás a una zona donde hallarás el «Lazo del Diablo», una planta venenosa con muchos tentáculos. Ataca primero al tentáculo que se ilumina y después a los siguientes que se vayan iluminando. Cuando acabes con todos, colócate junto a **Ron** y **Hermione** y, desde una perspectiva en primera persona (Triángulo), ataca con *Flipendo* al tentáculo del centro. En el momento que tenga poca energía, haz Hechizo Incendio y vencerás al «Lazo del Diablo». En la siguiente sala, utiliza la *Nimbus 2000* para capturar una llave azul alada. Utiliza la técnica del *Quidditch* y te harás con la llave. A continuación, te enfrentarás a un desafío contra las piezas del ajedrez. Sobre un tablero, deberás idear una estrategia para colocar a los peones y alfiles vivientes para que al moverse se destruyan unas a otras. Pero para aquellos que no practiquen esta disciplina os ofrecemos la solución de los pasos a realizar en los siguientes cuadros. La próxima prueba consiste en ir retirando los objetos con *Wingardium Leviosa* (no los eleves demasiado) y situarlos en un lateral del pasillo, para que el troll no te alcance. Salta la fosa y la mala bestia caerá en ella. Después, entra por la puerta que **Hermione** ha encantado, tras ella te esperan tres herraduras que se ocultarán tras unas cortinas. Una de ellas posee escudo y contiene la poción inmune al fuego. Ésta se colocará a la izquierda, destápala y acaba con ella usando *Flipendo*. Para ello, espera a que se quede quieta y retire su escudo. Después, bebe la poción y pasa a través de las llamas. **Voldemort** te espera al otro lado. **Harry** se verá reflejado en el Espejo de **Oesed** recogiendo la Piedra Filosofal y quién-tú-sabes intentará quitártela. Impídeselo haciendo *Flipendo* contra las columnas para que caigan sobre él. Después, a través del espejo, lánzale maleficios hasta agotar más su energía. Finalmente, pulsa rápidamente Cuadrado y «X» siguiendo las instrucciones en pantalla para derrotar al espíritu de **Voldemort**. ▮

TABLERO 1

-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	2	-	-	-	-	-
-	-	3	1	-	-	-	-
-	-	-	COMIENZO	-	-	-	-

TABLERO 2

-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	1	3	-	-	-	-
-	-	-	2	-	-	-	-
-	-	-	COMIENZO	-	-	-	-

TABLERO 3

-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-
3 - 4	-	-	-	-	-	-	-
5	2	-	-	-	-	-	-
6	-	1	-	-	-	-	-
-	-	-	COMIENZO	-	-	-	-




super guía
SUPERJUEGOS
por DOC
Acompaña a Gabe Logan, Lian Xing y Lawrence Mujari a través de su pasado. Recuerda cómo comenzó todo el incidente Syphon Filter y los daños colaterales que trajo consigo y elimina a Mara Aramov de una vez por todas. Con ayuda de nuestra guía serás capaz de completar las 19 misiones que posee el magnífico título de Sony Computer Ent. sin demasiadas complicaciones.
Syphon Filter 3™

SUPERGUI

MISIÓN 1

Avanza por el Hall del hotel hasta encontrarte con el botones, el cual te acompañará en el ascensor hasta la cuarta planta. Avanza hacia el cartel que indica las posiciones de las habitaciones, gira a la izquierda y avanza hasta encontrar la habitación 413. Entra en la habitación pulsando Triángulo. Entra en el cuarto de baño de la habitación y recoge el equipo de la bañera. Ahora tu objetivo es eliminar a todos los soldados y francotiradores que están en el edificio de enfrente. Una vez completado este objetivo, abandona la habitación 413 y dirígete hacia los ascensores. Al llegar a ellos, **Lian** contactará contigo para comunicarte que han sido desactivados, así que tendrás que utilizar las escaleras de emergencia. Avanza por el pasillo hasta una puerta de color azulado, que conduce a las escaleras. Antes de llegar a ellas, encontrarás un chaleco antibalas en una pequeña habitación que está a tu derecha. Baja por las escaleras hasta el bajo mientras eliminas a los ocho enemigos que encontrarás. Ahora tendrás que rescatar y proteger a la hija del embajador chino. Avanza por el pasillo de la izquierda, elimina a un enemigo y, al llegar a la esquina del pasillo, deshazte de dos enemigos más que están esperándote. Avanza por el pasillo hasta llegar a una estantería, junto a la que encontrarás un enemigo. Elimínalo y ve hacia la izquierda para encontrar un chaleco antibalas en una pequeña habitación. Al salir





de la sala te encontrarás con tres oponentes. Elimínalos y avanza escaleras abajo por el pasillo que tienes enfrente. Al llegar, gira la esquina a la izquierda y elimina a los dos terroristas. Entra por la siguiente puerta y avanza por la lavandería hasta el siguiente pasillo. Sigue a los raptores por el pasillo hasta encontrar una habitación a la izquierda, junto a unas escaleras, donde podrás recoger un chaleco antibalas. Sube las escaleras con cuidado y elimina a los cuatro terroristas de un tiro en la cabeza (llevan chaleco antibalas). Hecho esto, avanza por el pasillo hasta la siguiente lavandería, donde encontrarás tres enemigos por delante y uno por detrás. Avanza por el pasillo hasta llegar a una zona con una salida hacia la izquierda, custodiada por un terrorista, y un pequeño despacho a la derecha. Conduce a la hija del embajador hasta el despacho y vuelve sobre tus pasos para avanzar por el pasillo donde se encontraba el terrorista. Ahora estás en la recepción del hotel, tras el mostrador. Elimina a un terrorista que entrará dando una voltereta y deshazte de tres enemigos más que podrás eliminar desde el mostrador. Hecho esto, pulsa el interruptor que abre la trampilla del mostrador (está junto a la pared izquierda, al lado opuesto de dicha trampilla) y sal hacia el centro de la recepción. Misión cumplida.

MISIÓN 2

Avanza hacia adelante, elimina al soldado que está a tu izquierda, después el que encontrarás



a la derecha y continúa cuesta abajo hasta encontrarte con **Lian Xing**. **Lian** te mostrará la forma de librarte de las ametralladoras automáticas. Tras hacer esto, avanza junto a ella eliminando los soldados que encontrarás por el camino y, si lo necesitas, recoge el chaleco antibalas que está junto a la ametralladora recién explosionada. Tras recoger el chaleco, sigue a **Lian** hasta llegar a una nueva ametralladora automática y te dirá que se ha quedado sin granadas. Así que tendrás que deshacerte de la torreta con una granada de las tuyas. Tras destruir la ametralladora, sigue a **Lian**, pues te indicará un árbol donde te podrás cubrir de la siguiente torreta. Una vez más, lanza una granada a la barricada donde se oculta la ametralladora automática. Tras hacerlo, sigue de nuevo a **Lian** hasta que aparezca una secuencia (que muchos de vosotros recordaréis de la *intro* del primer *Syphon Filter*). Sigue detrás de **Lian** hasta llegar a una verja metálica. Junto a la entrada a dicha verja encontrarás una caja con granadas. Avanza hacia la posición de **Lian** y podrás observar una nueva secuencia, en la que serás informado de los nuevos objetivos a cumplir. El primero de ellos será desactivar el helicóptero enemigo. Sigue a **Lian** hasta un árbol, eliminando todos los soldados enemigos que encuentres a tu paso, y lanza una granada sobre la ametralladora automática que tienes delante. Tras la explosión, avanza junto a **Lian** hasta llegar a una especie de poblado (siempre eliminando a todos los soldados que se crucen en tu camino o en el de **Lian**). Con ayuda del mapa, descubrirás que para llegar a dos de los nuevos objetivos (transmitir las coordenadas de la planta-

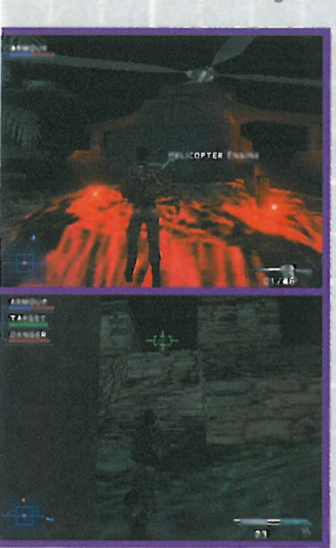




65

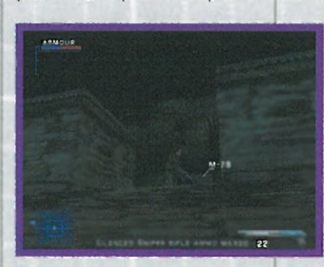


ción y desactivar el helicóptero enemigo) tendrás que pasar a través de una de las chozas del poblado. Encuentra dicha choza y entra por ella. Avanza, eliminando a dos soldados enemigos y llega a la sala en la que hay un ordenador (a la derecha) donde encontrarás un soldado más. Utiliza el ordenador para transmitir las coordenadas. Sal de la sala y avanza hacia la derecha. Recoge el chaleco antibalas que está sobre las cajas y avanza hasta salir de la choza para encontrarte con el helicóptero. Elimina a los tres soldados que custodian el helicóptero (uno de ellos subido a un árbol, a la derecha), colócate en el morro del helicóptero y pulsa Triángulo para desactivarlo. Si lo tuyo son las pelis de acción y quieres sentirte como **Arnold Schwarzenegger** en *Mentiras Arriesgadas*, también podrás deshacerte del helicóptero colocando una granada justo enfrente de su morro. La explosión lo inutilizará igualmente, aunque de una forma mucho más vistosa.





Hecho esto, sal de esa zona por la choza, volviendo sobre tus pasos y eliminando a dos soldados que te encuentres, hasta ubicarte de nuevo en el centro del poblado. Consulta el mapa y descubrirás que tu siguiente objetivo está muy cerca, justo delante de ti. Deberás recoger los *kits* de transporte de las plantas. Para conseguirlos, entra en la choza que tienes justo enfrente (si no te orientas, ayúdate con el mapa), elimina a los tres soldados que hay dentro y, finalmente, recoge los *kits*. En esta misma sala hallarás una caja que contiene un utilísimo detector de minas que habrás de utilizar al final del nivel. Si lo deseas, sigue avanzando hasta salir de la choza y te encontrarás con dos pirámides custodiadas, cómo no, por cuatro soldados enemigos. La última pirámide oculta en su plataforma central un lanzagranadas M-79. Recoge el M-79 y vuelve sobre tus pasos para completar el objetivo más complicado de la misión. Ten mucho cuidado, ya que de vuelta a la choza te encontrarás con tres soldados y, uno de ellos (situado a la derecha) lleva puesto un chaleco antibalas, así que no tendrás más remedio que dispararle a la cabeza. Ahora tendrás que recoger tres pruebas diferentes de plantas, repartidas por todo el mapeado. Sólo podrás recogerlas en plantaciones que no se encuentren en llamas, no te arriesgues a pisar los pequeños huertos incendiados, ya que sólo conseguirás perder energía. La primera prueba podrás recogerla a escasos metros de la zona, una especie de poblado. Al salir de la choza donde encontraste los *kits* de transporte, gira a la derecha y avanza en línea recta hasta encontrar una de las plantaciones, al lado derecho del sendero (mirando el mapa, se encuentra cerca de la parte inferior izquierda de la forma cuadrangular central). Para recoger la segunda prueba, ve a la zona inferior derecha del mapa, a una de las esquinas de esa especie de cuadrado que forma la parte central del mapeado de este nivel. En esta ocasión, encontrarás dos plantaciones juntas, una de ellas en llamas.







Así que observa detenidamente y no te dejes atrás estas muestras. Para llegar desde la zona donde encontraste la primera muestra, nada más llegar desde la choza que contenía los *kits* de transporte, gira a la izquierda y sigue el sendero (te hará girar primero a la derecha y después a la izquierda). Elimina a todos los soldados y, finalmente, tendrás que girar de nuevo a la izquierda, colocándote delante de la segunda muestra. Tras la escena en la que hablarás con **Lian**, avanza en línea recta por el sendero, dejando atrás dos plantaciones incendiadas, hasta llegar a un cruce que nos da la opción de ir hacia la derecha o la izquierda. Toma el sendero de la izquierda. Tras pasar junto a una plantación en llamas, una escena nos mostrará cómo un soldado golpea a una de las trabajadoras de la plantación. En ***Syphon Filter 3***, si ofreces tu ayuda a determinados personajes en apuros, ellos te devolverán el favor tarde o temprano, así que lo primero que deberemos hacer es salvar a la pobre mujer. Dispara en la cabeza al soldado o, de lo contrario, si te oye disparar y ▶







SUPERGUI

no muere de un sólo tiro, matará a la mujer. Al ayudarla, te pedirá que liberes también a su amiga, que se encuentra a tu derecha. Acércate a ella y la liberarás, ganando un *checkpoint*. Junto a la zona donde encontraste a las dos mujeres, pegado a la plantación en llamas, encontrarás dos cajas; una de ellas contiene un chaleco antibalas y la otra munición de escopeta. Ahora, dirígete hacia adelante, hacia una zona con una verja metálica, y avanza hasta encontrar de nuevo dos plantaciones: una de ellas en llamas y la otra contiene la tercera y última muestra que necesitamos para cumplir nuestro cometido. Ten cuidado, ya que aún no has pisado esta zona en toda la misión (si has seguido los pasos de la guía) y te encontrarás con un buen número de soldados. Recoge la última muestra y sigue avanzando, de tal manera que te encuentres de nuevo (recuerda, el mapa es cuadrangular) en la zona donde recogiste la primera muestra. Ahora, en lugar de girar a la izquierda, avanza por el sendero y sube la pequeña cuesta con mucho cuidado, ya que te estás acercando a un campo minado. Si has recogido el detector de minas, no tendrás muchos problemas para sortear este obstáculo, pues si vas lentamente todas las minas aparecerán en tu radar y podrás esquivarlas sin mucha dificultad. Llega hasta el pasillo de piedra tras sortear la zona minada y darás por completada esta segunda misión.





MISIÓN 3

Tras la secuencia de vídeo, avanza por la sala entre los vehículos para eliminar a un soldado a la izquierda y otro que está agazapado a la derecha. Avanza por el serpenteante pasillo que está al final de la sala y accederás a la siguiente zona. Nada más salir del pasillo, te encontrarás con un soldado que deberás eliminar. Hecho esto, avanza hasta el final de la sala hacia la parte en la que encontrarás tres cajas, a la izquierda de las escaleras que conducen a la cabina del avión. Las dos cajas de los lados contienen un fusil UAS-12 y su munición, mientras que la caja central guarda en su interior un chaleco antibalas. Recoge el UAS-12 y, si lo necesitas, el chaleco. Sube las escaleras hacia la cabina del piloto del avión. Una vez arriba, elimina al soldado que está en el sillón derecho del panel de control del avión y una secuencia te mostrará por qué no debías eliminar al piloto. Hecho esto, da la vuelta y acciona el interruptor de apertura del portón de carga del avión. Vuelve atrás y baja de nuevo las escaleras para salir de la cabina. Si no has recogido antes el fusil UAS-12 y su munición, hazlo ahora, ya que es indispensable para completar la misión. Vuelve a través del pasillo en forma de «S» hasta la zona donde comenzaste la misión y verás a **Rhoemer**, embutido en un traje que lo hace completamente inmune a las balas. Para eliminarlo y, aprovechando que hemos abierto el portón de carga de la parte trasera del avión, tendremos que aprovechar la fuerza de los impactos del UAS-12 para empujar a **Rhoemer** hasta hacerle caer al vacío. Observa como **Rhoemer** escapa en paracaídas de una muerte segura y darás por terminada esta misión.



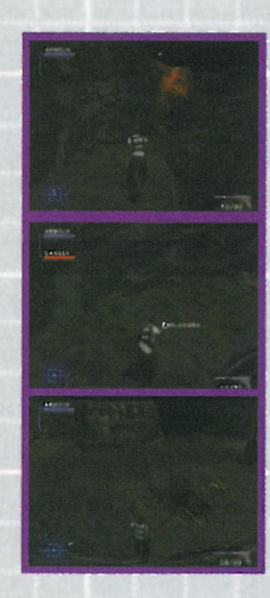
MISIÓN 4

En esta misión no manejaremos a **Gabe Logan**, al igual que en las tres anteriores, sino a **Lawrence Mujari**. Nada más comenzar la misión y, para colocarnos en una posición de sigilo, intenta aterrizar con el paracaídas sobre la plataforma metálica que tienes enfrente (grúa). Nada más caer junto al borde de la plataforma (donde indica «salta»), date la vuelta y deshazte, de un tiro en la cabeza, al guarda que está al final de la grúa, para evitar ser descubierto. Eliminado dicho guarda, gira de nuevo hacia el límite de la plataforma (donde pone «salta») y avanza corriendo para saltar (automáticamente) hasta uno de los salientes de la montaña que tienes enfrente. Sube al sendero de la ladera de la montaña y podrás ver a uno de los guardas a la derecha. Ahora tienes dos opciones: eliminar al guarda de un tiro en la cabeza con el arma con silenciador para no ser descubierto, o disparar al barril que se encuentra junto al guarda para hacerlo explotar y hacer volar al enemigo por los aires. La segunda opción eliminará al guarda con más seguridad, aunque alertará a todos los demás guardas de la zona y comenzarán a dispararte. Yo optaría por la primera opción. Hecho esto, avanza hasta la caja que tienes delante para recoger los explosivos. Ahora, vuelve hacia el saliente donde llegaste saltando desde la grúa y verás un mensaje que te indicará que bajes por ahí. Baja hasta la

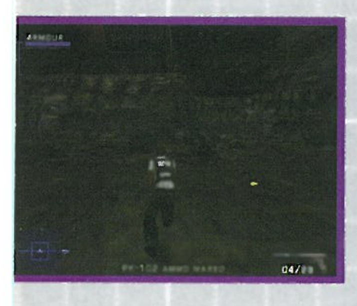




plataforma inferior (dejando pulsado «X» y acercándote lentamente hacia el saliente) y, desde esa posición, date la vuelta y elimina silenciosamente tantos guardas como tu puntería y tu ángulo de visión te permitan. Ahora, también tendrás la osi-



bilidad de hacerlo silenciosamente o a lo salvaje, aunque sigo recomendando el sigilo. En breve sabremos el por qué. Baja por los salientes hasta el nivel más bajo y, en caso de necesitarlo, recoge el chaleco antibalas que encontrarás junto a la base de la grúa, en la parte derecha. Después, dirígete hacia la entrada a la gruta que se halla a la derecha de la grúa. Avanza por ella sorteando las cajas y eliminando al guarda que encontrarás escondido tras una de ellas. Sigue hasta salir a cielo abierto de nuevo. Muévete con sigilo, hasta tener ángulo suficiente para eliminar a un guarda que está tras las tres rocas que tienes delante. Hecho esto, avanza lentamente hasta tener a tiro a dos guardas más que custodian una caseta (un polvorín, para ser exactos) y la entrada a la mina. Una vez más, en tu mano está eliminar a los dos guardas de un tiro en la cabeza o disparar a uno de los barriles para hacerlos explotar. En esta ocasión, la opción más asequible es eliminarlos silenciosamente, de lo contrario, el ruido de la explosión hará aparecer a cuatro guardas más del interior de la mina. Entra en la mina con cuidado, ya que a la derecha de la entrada te encontrarás con dos guardas más. Eliminados los guardas, avanza hacia uno de los esclavos (llevan un mono naranja y un cartel te lo indicará) para liberar a dos de ellos, descubrir la situación de los demás y hacer que te sigan tras una secuencia. Avanza hacia la derecha



de la taladradora gigante, hacia un pasillo con unos raíles y varias vagonetas. A la izquierda de las vagonetas, encontrarás un guarda que deberás eliminar. Ahora date la vuelta y avanza en dirección opuesta a la posición del guarda. Te encontrarás con dos guardas más justo antes de lle-

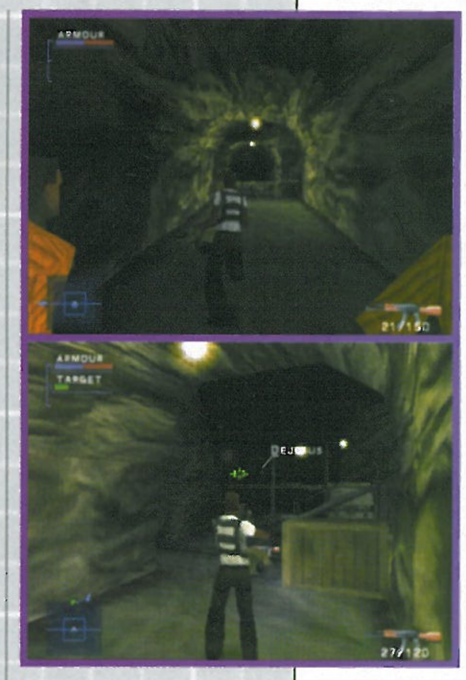


gar a un puente, el cual necesitará de tu puntería para ser cruzado. **Lawrence** les pedirá a los dos esclavos que le siguen que esperen atrás, ya que esta zona es peligrosa. Avanza hasta el comienzo del puente y, desde ahí, deshazte de todos los guardas que se encuentran a los laterales, en salientes de la montaña, utilizando la combinación «apuntar+strafe». Si cruzas el puente, los dos esclavos te se-





guirán y sucumbirán ante los disparos de los guardas, devolviéndote al último *checkpoint* por no cumplir el único parámetro requerido en esta misión. Una vez eliminados todos los guardas, **Mujari** ordenará a los esclavos continuar por el puente para llegar al final del pasillo, donde los esclavos se las arreglarán solos para escapar de la mina. De este modo, ganaremos un *checkpoint*. Avanza ahora hacia la izquierda por el túnel que está ligeramente cuesta abajo y, tras cruzar un par de esquinas, uno de los guardas se pondrá a tiro. Elimínalo y avanza hasta la posición del guarda. Desde Ahí, podrás observar cómo **DeJesus** es «acompañado» por un guarda. Lo único que podremos hacer ahora es eliminar a dicho guarda, de lo contrario, este ejecutará a **DeJesus**. Al eliminar al guarda, **DeJesus** recogerá su arma y nos ayudará a deshacernos de todos los guardas que pueblan la zona. Avanza por la plataforma metálica hasta encontrarte con él y, tras la escena y el *checkpoint*, vuelve sobre tus pasos hasta la zona



donde se encontraban las vagonetas. En el caso de caer a la parte inferior de la zona donde encuentras a **DeJesus** o, simplemente, si has bajado a recoger la munición de los guardas muertos, tendrás que utilizar las cajas marrones que están en el centro para volver a subir hasta la plataforma metálica. Vuelve hasta las vagonetas (eliminando a los tres guardas que encontrarás a tu paso) y, de ahí, hasta la sala donde se encuentra la taladradora gigante. Ahora, en el centro de la sala, hallarás un cartel que indica la posición en la que debes colocar los explosivos. Pulsa Triángulo para colocarlos y observa la secuencia para completar con éxito la misión. ▶

SUPERGUI

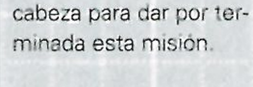
MISIÓN 5

Avanza hacia la vagoneta y pulsa Triángulo. Elimina a los dos soldados hasta saltar de la vagoneta. Gira a la derecha y avanza hasta llegar a una especie de nave industrial situada a la izquierda. Entra en ella e interroga a **Foreman Jones**. Después, sal de la nave y sigue avanzando en dirección opuesta a la mina. Sube la cuesta, elimina a los dos soldados con los que te encontrarás y avanza hacia la derecha. En esta nueva zona tendrás que eliminar a una buena cantidad de soldados que te atacarán desde el suelo y desde las plataformas superiores. Elimínalos y avanza por la única salida que hay. Entra por una especie de túnel de color azul, elimina a los dos guardas que se encuentran en el nivel inferior (a través del suelo metálico) y activa el interruptor de la torre de transmisión. A continuación, abandona la sala por la salida que está a la derecha del interruptor. Sube las dos series de escaleras y, tras la secuencia, avanza hacia la derecha hasta encontrarte con un compañero moribundo. Elimina a los dos soldados que salen por la puerta de la nave industrial y sube las escaleras que ellos acaban de bajar. Arriba, pulsa Triángulo en el ordenador que está a tu derecha. Hecho esto, baja de nuevo las escaleras para salir de la nave industrial. Sigue a **DeJesus** hasta el ascensor, donde te encontrarás con tres soldados equipados con chaleco antibalas. Elimínalos de un tiro en la cabeza para dar por terminada esta misión.





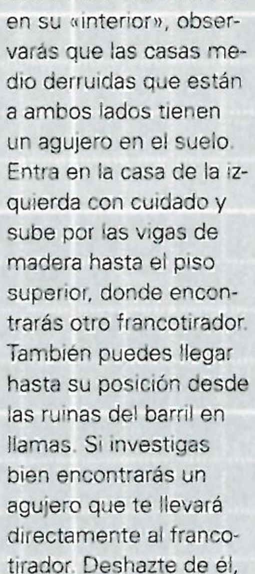


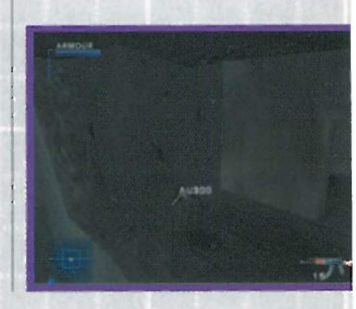


MISIÓN 6

Nada más comenzar, gira ligeramente a la derecha y avanza hasta la pared. Gira a la izquierda para eliminar por la espalda al primero de los siete francotiradores de los que tendrás que deshacerte. Avanza bajo la cornisa, en la que estaba subido el francotirador, hasta encontrar una puerta a la derecha; entra por ella y, al girar a la izquierda, encontrarás el segundo francotirador a lo lejos. Elimínalo y avanza hasta su posición. Sube sobre el autobús, donde se encontraba el francotirador, para recoger su rifle y su chaleco antibalas y baja de él por tu izquierda. Si te das la vuelta y asomas la cabeza por la derecha del autobús, podrás ver otro francotirador subido en uno de los edificios. Elimínalo. Da la vuelta y avanza alejándote de la posición del francotirador recién eliminado. Nada más cruzar una casa en ruinas con un barril incendiado en su «interior», observarás que las casas medio derruidas que están a ambos lados tienen un agujero en el suelo. Entra en la casa de la izquierda con cuidado y sube por las vigas de madera hasta el piso superior, donde encontrarás otro francotirador. También puedes llegar hasta su posición desde las ruinas del barril en llamas. Si investigas bien encontrarás un agujero que te llevará directamente al francotirador. Deshazte de él, recoge su chaleco y su rifle y baja de nuevo a la calle principal. Avanza ahora hacia las columnas que están bien iluminadas y deshazte de un soldado que se oculta tras ellas. Tras la zona de las columnas, a la izquierda, encontrarás una caja que contiene un chaleco antibalas. Avanza por el arco que está enfrente de la caja, junto a las columnas, y a pocos metros podrás ver a otro francotirador que está subido en un muro. Ocúltate con la pared de la derecha para eliminarle sin sufrir daños. Acércate hasta la posición del francotirador muerto y, desde ahí, podrás recoger un chaleco antibalas de una caja y descubrir la posición de los dos últimos francotiradores: uno está justo detrás de la pared donde se encuentra el chaleco y el otro, justo enfrente (ambos subidos a los muros de las ruinas). Deshazte de ellos como buenamente puedas y avanza por la callejuela hasta encontrarte con una especie de entrada, custodiada por un soldado. No te acerques demasiado y, en lugar de disparar al soldado, haz explotar las cajas que están junto a él de un disparo. En lugar de cruzar esa puerta, date la vuelta y entra por el primer hueco que tengas a tu derecha. Te encontrarás con un barril en llamas y tendrás que subir a una zona superior hasta dar con el lugar donde se ocultaba uno de los dos últimos francotiradores. Recoge su chaleco y su fusil y, junto a ellos, encontrarás una caja que contiene un AU-300, el fusil secreto ruso. Con dicho fusil puedes ver y disparar a través de las paredes. Recoge el AU-300 y regresa a la puerta que custodiaba el soldado (que murió en la explosión). Avanza por la puerta hasta encontrarte de nuevo frente al autobús. Sube por él y consulta el mapa para dirigirte hacia la zona donde comenzaste la misión. Avanzando por el camino que te conduce al principio, verás a la derecha unas ruinas bien iluminadas












con un soldado dentro. Elimina al soldado y entra. Avanza hacia la parte derecha de las ruinas y sube al muro que está sobre tu cabeza. Sigue el pasillo hasta llegar a una habitación verde con un agujero en una de las esquinas. Baja por él hasta dar con un mapa. Pulsa Triángulo junto al mapa para completar uno de tus objetivos. Continúa por el túnel que está a tu derecha hasta encontrarte con dos soldados. Elimínalos y avanza por el túnel de la izquierda (el que parece construido, no reventado) hasta llegar a una sala donde se



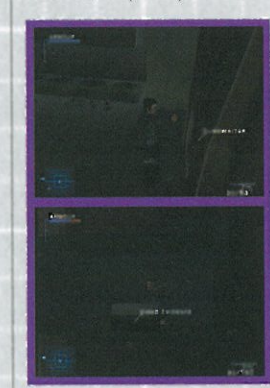
encuentra el armamento enemigo. Pulsa Triángulo junto a él y escapa por el pasillo de la izquierda, que da a la calle tras subir unas cajas, lo más rápido que puedas. Consulta el mapa y ve hacia la posición del autobús. Sube sobre él para ampliar tus objetivos. Ahora, tendrás que hacerte cargo de los cuatro soldados que lanzan misiles con ayuda de tu radar y del AU-300. Elimínalos y darás por completada esta misión.

MISIÓN 7

Consulta el mapa y descubrirás que tienes que plantar explosivos en la misma sala en la que comienzas la misión. Ve a la esquina indicada, elimina a un enemigo que está junto a ella y pulsa Triángulo para plantar los explosivos. Entra en el interior del barco por la única puerta que encontrarás y elimina al guarda que encontrarás allí. Avanza por el pasillo de la derecha, bordeando la otra zona de carga del barco hasta llegar a su entrada, ya que allí tendrás que poner explosivos de la misma forma que lo hiciste al principio. Hecho esto, vuelve al interior del barco y sigue el pasillo hacia la proa (parte izquierda en el mapa). Elimina a un guarda que está junto a una escalera en el nuevo pasillo de proa (está a la izquierda) y cruza la primera puerta a la derecha. Elimina al guarda que está en la parte superior de las escaleras y planta los explosivos en la esquina que está justo bajo la pasarela, a la izquierda de la entrada a esta zona. Sube las escaleras para quitarle el arma al guarda muerto y entra de nuevo en la zona de los pasillos. Al entrar, si giras a la derecha, al final del pasillo encontrarás munición para la 9 mm. Después, tendrás que ir al lado opuesto del barco. Sigue los pasillos hasta llegar a la popa. Una vez allí, tendrás que subir en un pequeño ascensor para llegar hasta la sala de máquinas. Sube por la escalera hasta el primer rellano y pulsa Triángulo para completar un objetivo. Elimina a los dos guardas que encontrarás en esta sa-

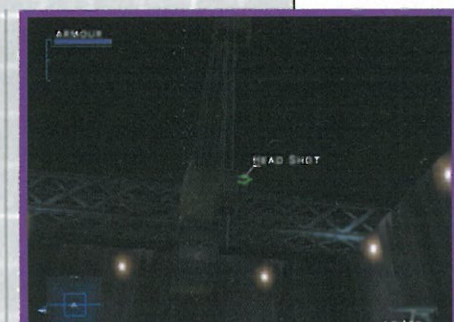


la y sube las escaleras a la zona superior. Nada más subir y, tras la secuencia, consulta el mapa para ubicar el hueco por el que llegar hasta el camarote del capitán (a través de la cocina). Una vez en el camarote, recoge el libro que hay encima de la mesita de madera y, rápidamente, espera junto al





umbral de la puerta al capitán y elimínalo de un tiro en la cabeza. Sal del camarote y avanza hasta el final del pasillo, gira a la derecha, derecha de nuevo, elimina al guarda y, antes de llegar a la pared de enfrente, encontrarás una puerta a la izquierda. Entra por ella y baja las escaleras hasta abajo, donde encontrarás varios guardas. Avanza por el pasillo largo hasta encontrar una puerta. Crúzala para llegar a la sala de proyección, donde deberás eliminar a dos guardas y recoger la cinta con las evidencias que está tras el mostrador, justo detrás del proyector. Junto a él encontrarás una caja con munición del HK-5. Ahora, tu único objetivo es volver al lugar donde comenzaste la misión para escapar del barco. Sal de la sala de proyección y sigue hacia adelante por el pasillo, recogiendo el *Spyder* de una sala y el chaleco antibalas junto a la puerta de salida. Baja las escaleras y, con la ayuda del mapa, sigue el único itinerario posible, eliminando a todos los guardas, hasta llegar a la zona donde empezaste la misión. Una vez



allí, protege a tu compañera (ocultada en la grúa) hasta que no quede ningún guarda y completarás la misión.

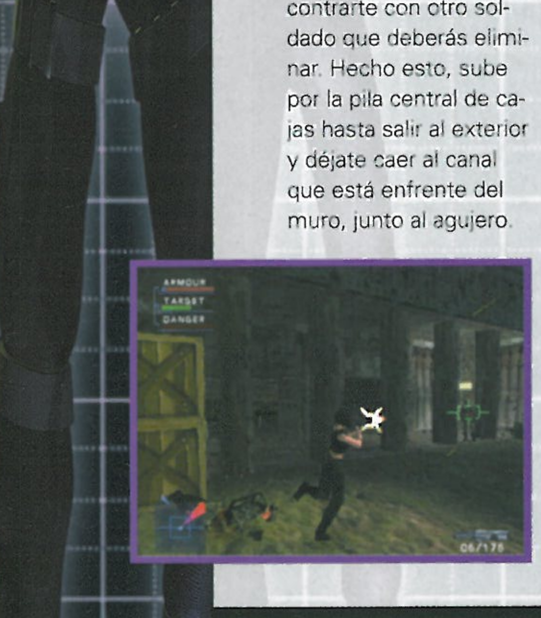
MISIÓN 8

Comenzarás está misión frente a dos túneles. Elige el de la izquierda y elimina al guarda que te encontrarás allí. Entra en la sala que tienes delante y elimina al soldado que es-



tá en una especie de foso. Sitúate junto al foso y pulsa Triángulo para subir a la parte superior. Avanza por el camino de la derecha y recoge munición de la *Falcon* de una caja. Avanza por el pasillo hasta el final y después ve hacia la izquierda. Al llegar a la ▶

pared, gira a la derecha y elimina a un soldado. Sigue avanzando, gira a la izquierda y avanza hasta el final del pasillo, con ventanas a la izquierda, hasta conseguir un *checkpoint*. Sigue el pasillo hasta el final, gira a la derecha, elimina a un soldado y baja por las escaleras. Al bajar, gira a la izquierda y avanza hasta encontrarte con otro soldado que deberás eliminar. Hecho esto, sube por la pila central de cajas hasta salir al exterior y déjate caer al canal que está enfrente del muro, junto al agujero.



En el extremo, que queda a la derecha del muro del que has bajado, encontrarás munición del fusil UAS-12. Recoge la munición y avanza hacia el otro extremo del pasillo. Baja con cuidado la cuesta y sigue el pasillo hasta llegar a un corredor atestado de soldados. Dispara a todos los barriles para deshacerte de ellos de un modo rápido y seguro. Hecho esto, aparecerán dos soldados más, elimínalos y avanza por el pasillo hasta encontrar una sala al lado izquierdo. Pulsa Triángulo junto al ordenador de esta sala y después destrúyelo con un disparo. Acércate al científico que hay allí para rescatarlo. Sal de esta sala y busca, un poco a la derecha, un hueco provocado por las explosiones y contiene un chaleco antibalas. Sal del hueco y avanza por el pasillo de los barriles hasta el otro extremo, donde encontrarás a un científico. Acércate a él para rescatarle y avanza hasta encontrar una sala con un ordenador. Destruye el ordenador de un disparo, ve hacia la zona donde se encontraba el científico y entra por el agujero que está al lado izquierdo de la pared. Sigue por el accidentado pasillo hasta llegar a una sala con una caja que contiene un fusil H-11. Sube cuesta arriba hasta salir a la superficie. Una vez arriba, serás atacado por una buena cantidad de soldados. La mejor forma de deshacerte de ellos es con el rápido y preciso H-11. Con todos los soldados fuera de combate, avanza hasta el pasillo de piedra, justo enfrente de la puerta de la que has salido, y avanza por él hasta llegar a una zona abierta. Tras la secuencia, avanza rápidamente hacia la situación de la doctora **Weissinger** y elimina a los dos soldados que están con ella. Después, vuelve a la zona abierta y deshazte de un buen número de soldados que aparecerán para eliminarte. Mata a todos y vuelve donde estaba la doctora. Destruye el ordenador y avanza hacia el lateral inexplorado de la zona abierta, a través del agujero en pared. Elimina a los dos soldados de esa zona y entra por el pasillo de la derecha, en el que encontrarás dos celdas con científicos en su interior y una caja con un lanzador de gas lacrimógeno. Sigue avanzando hasta encontrar una sala que contiene granadas, recógelas y sigue por el pasillo hasta cruzar una puerta a la izquierda. Pasa por esa puerta y sigue avanzando por el camino hasta llegar a una habitación con dos soldados y tres ordenadores. Destruye todo. Después, sigue avanzando por el siguiente pasillo y gira a la derecha en la primera puerta que encuentres para recoger los explosivos de una caja. Sal de la sala y entra por la puerta que está junto a ella. Avanza por ese pasillo hasta encontrar un chaleco antibalas, un soldado, un ordenador y una



muestra del virus oculta en la caja. Recoge el chaleco y la muestra y destruye al soldado y el ordenador. Vuelve atrás y entra en la única sala de la zona que no has visitado, por el pasillo a la derecha, donde encontrarás al **Dr. Freid**. Síguele por el agujero y recoje el artefacto verde que está encima de la mesa de piedra. Vuelve a subir por el agujero hasta la sala de los tres ordenadores. Vuelve por el camino que lleva a la zona de las columnas hasta el pasillo y encontrarás a un científico metido en una celda. Pon los explosivos en la puerta de la celda y rescata al científico. Acércate a la siguiente celda y coloca un explosivo para rescatar al otro científico. Vuelve a la zona donde encontráste a la doctora **Weissinger** y, de ahí, al pasillo donde estaban las otras dos celdas. Haz explotar sus puertas y rescata a los dos científicos para completar la misión.

MISIÓN 9

Avanza hacia la primera columna y elimina al enemigo que aparecerá (lleva chaleco antibalas). Gira a la derecha y avanza hasta la siguiente columna, eliminando a un nuevo enemigo. Avanza hasta la siguiente columna y gira a la izquierda para ver a **Maggie**, acércate a ella. Síguela corriendo y esquivando los disparos hasta colocarte frente a la torre con francotiradores. Gira a la izquierda y avanza, junto a **Maggie**, hasta encontrar un ca-





mión. Súbete en él y planta una carga C-4. Tras hacer explotar el camión, recoge la munición de HK-5 que está junto al vehículo en llamas y sigue a **Maggie** hasta la siguiente zona. Tras el *checkpoint*, sigue a **Maggie** y dispara a los barriles que están junto a la puerta marcada con un «3». Cruza la puerta recién reventada y, al cruzar la apertura en la valla metálica, gira a la derecha hasta en-



contrar el segundo camión. Sube encima de él y coloca otra carga explosiva. Vuelve atrás, hasta la apertura en la valla metálica y esta vez avanza en dirección opuesta a la posición del segundo camión. Tras la escena, sigue al soldado que acaba de hablar contigo hasta el interior de la nave industrial marcada con un



«1». Nada más entrar, gira a la derecha y te encontrarás con **Maggie**. Ahora tendrás que cubrir a **Jim Russel**. Síguele hasta la puerta de otra nave industrial y elimina a todos los enemigos que se acerquen a **Russel** hasta que éste consiga abrir la puerta. Una vez abierta, sigue a **Russel** hasta la caja fuerte y elimina a los tres enemigos que aparecerán tras el ventanal. Tras abrir la caja fuerte, sal de la habitación y baja las escaleras para encontrar un chaleco antibalas en una caja. Ve hacia la zona inexplorada de la nave y encuentra una puerta rodeada de barriles. Hazlos explotar para abrir la puerta y crúzala. Gira a la izquierda y avanza hasta la esquina. Después gira a la izquierda de nuevo hasta encontrar el tercer camión que, lógicamente, deberás hacer explotar como los otros dos. Detrás del camión encontrarás dos cajas: una contiene un fusil *Spyder* y la otra un chaleco antibalas. Avanza en dirección contraria a la situación del camión recién explosionado, a través del túnel. Dentro, hallarás al cuarto camión que deberás hacer explotar. Hazlo y terminarás la misión.

MISIÓN 10

Avanza por el túnel hasta salir al exterior mientras eliminas a todos los enemigos que encuentres a tu paso. Al llegar a la zona, donde la valla metálica se termina a la izquierda del camino, gira a la izquierda y avanza hasta encontrar a **Nigel Cummings**. Tras la secuencia, sigue a **Nigel** en todo momento mientras eliminas a todos los enemigos que te irás encontrando. Al llegar al final del laberinto de cajas, encontrarás el último camión, pero no podrás explotarl aún, ya que **Nigel** se lo llevará. Persigue rápidamente el camión y, cuando lo tengas a tiro, abate a



Nigel con un par de disparos en la cabeza para completar este corto pero intenso nivel.

MISIÓN 11

Comienza esta misión eliminando a los tres soldados que están frente al camión. Tras hacerlo, avanza junto al camión hasta un punto en la carretera que está siendo bombardeado con morteros. Ve hacia la parte izquierda de la carretera hasta encontrar un túnel; entra por él. Avanza por el túnel, eliminando a un soldado que aparecerá de



frente, hasta salir a cielo abierto de nuevo. Elimina a los tres soldados que te rodean, ya que ellos son los que manejaban los morteros. Hecho esto, recoge el chaleco antibalas que encontrarás en una esquina y vuelve por el túnel hasta llegar al camión. Sigue a **Ellis** hasta la alambrada de espino y elimina a los dos soldados que aparecerán. Apártate de los explosivos que **Ellis** ha colocado en la alambrada. Tras destruir la primera alambrada, recoge el chaleco antibalas que hay a la derecha y avanza hasta la siguiente alambrada. Acércate a ella y pulsa Triángulo para plantar un explosivo. Aléjate hasta la posición del camión para no resultar herido. Avanza hasta llegar al puente, donde encontrarás una mina. En lugar de cruzar la mina, vuelve atrás y baja por el lado izquierdo de la carretera, a la parte inferior izquierda del puente. Elimina a un soldado que encontrarás abajo, gira a la izquierda y avanza hasta encontrar un francotirador que deberás abatir. Hecho esto, vuelve a la posición del puente y

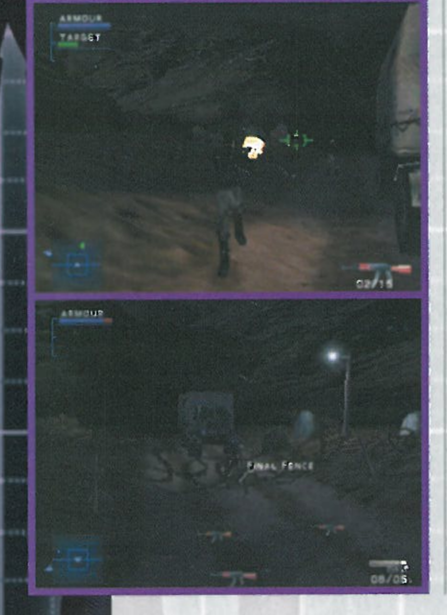


desactiva los explosivos que están en su base de madera. Sube de nuevo hasta la posición del camión y **Ellis** habrá desactivado la mina. Ve junto a **Ellis** y llegarás a una nueva mina. Mientras él desactiva la mina, tu tendrás que cubrirle eliminando a todos los soldados que aparecerán por todas partes. Hecho esto, sigue de nuevo a **Ellis** hasta que los disparos de los francotiradores le impidan avanzar. Adelántate a su posición y sube por la especie de montañita que está junto a la carretera para eliminar a los francotiradores desde ahí. Vuelve atrás para deshacerte de un soldado que intenta asesinar a **Ellis** y acompaña, de nuevo, ▶



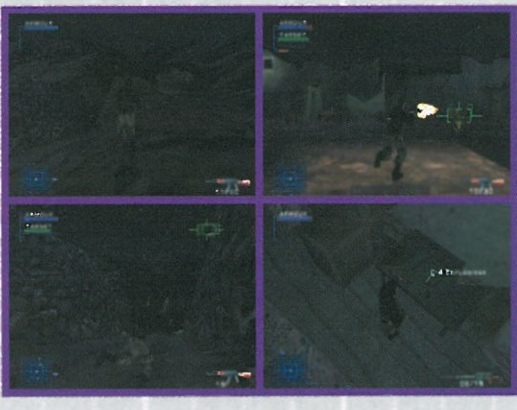
s p e r g u i

al camión hasta la zona de la carretera situada entre dos muros. Al llegar, nada menos que ocho soldados aparecerán, tanto por delante como por los laterales. Para eliminarlos, lo mejor será que te muevas constantemente y los dispares antes de que **Ellis** muera. Tras varios intentos (es casi imposible lograrlo a la primera), conseguirás eliminarlos y avanzar de nuevo junto al camión y **Ellis**. Sigue junto a **Ellis** hasta llegar a una nueva alambrada. Ahora comenzarán a aparecer una buena cantidad de soldados enemigos desde la parte frontal, por detrás de la barrera. Deshazte de ellos y planta una carga explosiva junto a la alambrada. Apártate y, tras la explosión, habrás completado la misión.



MISIÓN 12

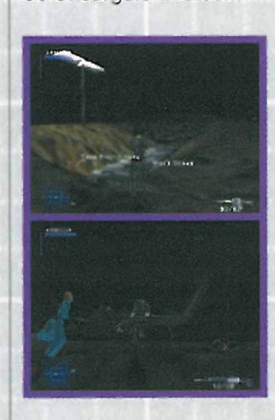
Recoge, si lo necesitas, el chaleco antibalas que está a tu espalda. Avanza, con cautela, en la dirección opuesta al camión, ocultándote en todos los muros que encuentres para eliminar de un tiro en la cabeza a la buena cantidad de enemigos que te vienen encima. Al llegar a una especie de plaza, **Lian** contactará contigo. Tras hablar con **Lian**, casi contínuamente aparecerán enemigos que tendrás que abatir. Desde la posición del *checkpoint*, a la derecha podrás encontrar una caja con un chaleco antibalas, al lado de un muro medio medio derruido. Justo detrás, en una pequeña plataforma, hay una caja con munición de PK-102 y, al lado en el suelo, una con munición de M-16. En el lado opuesto de la plaza, en una especie de casa completamente en ruinas, encontrarás una caja con otro chaleco antibalas y explosivos C-4, indispensables para completar esta misión. El objetivo básico de esta misión es destruir el tanque, que aparecerá en la plaza de un momento a otro, con los explosivos C-4. Para hacerlo de una forma más o menos sencilla, intenta llegar lo más rápido que puedas hasta la caja de explosivos C-4, eliminando todos los soldados que se crucen en tu camino. Siembra el camino por el que llegará el tanque de explosivos y, mientras sigues eliminando soldados, espera a que llegue el tanque. En cuanto escuches el primer proyectil del tanque o sus orugas, elige explosivos C-4 y pulsa disparo para hacer explotar el vehículo blindado y dar por terminada esta misión.





MISIÓN 13

Avanza dejando atrás la primera tienda de campaña y, justo antes de llegar a la segunda, gira a la izquierda. Avanza en esa dirección, dejando atrás un par de tiendas hasta ver ligeramente a la derecha, el puesto de comunicaciones. Pulsa Triángulo sobre el panel de control para sabotearlo. Gira 180 grados y entra en la tienda grande que tienes delante. Tras la conversación, sal de esa tienda y sigue avanzando en dirección opuesta al puesto de comunicaciones. A lo lejos podrás ver una torre de vigilancia con un soldado armado en su cima. Acaba con él. También tendrás que eliminar a otros tres soldados más. Hecho esto, gira a la izquierda junto a la tienda de campaña que está a la derecha de la torre de vigilancia, rodeada por una valla amarilla. Avanza hasta llegar a una fosa común (está llena de sábanas ensangrentadas rodeando cuerpos) y pulsa Triángulo frente a ella para hacer una foto. Vuelve a la tienda de campaña vallada y entra en ella. Tras hablar con la doctora **Weissinger**, sal de la tienda y consulta el mapa o tu radar para encontrar los tres objetos que deberás recuperar antes de volver a rescatar a la doctora **Weissinger**. Tras recuperar el último objeto, vuelve rápidamente a la tienda de campaña, ya que de lo contrario los tres soldados que están ahora custodiando a la doctora podrían matarla. Entra, elimina a los soldados y, tras hablar con la doctora, sal de la tienda tras ella. En la salida de la tienda estarán esperándote dos soldados. Deshazte del que está a la derecha, pues del de la izquierda se encargará **Weissinger**. Sigue a la doctora hasta la posición del helicóptero, pero antes de montar en él, elimina a los cuatro soldados que lo custodian y arrebátales sus armas (K3G4). Hecho esto, avanza hasta el helicóptero para dar por terminada la misión.



MISIÓN 14

En este nivel, si eres detectado por alguno de los soldados, contactarán con **Silvers** y éste hará eliminar a todos los aborígenes. Tienes dos opciones: la complicada, aplicar el antídoto



a todos los aborígenes sin ser visto o, la sencilla, llegar hasta los subordinados de **Silvers** sin ser detectado (están junto a dos aborígenes al final del mapeado) y eliminarlos de un tiro en la cabeza (así podremos aplicar el antídoto a todos los indígenas sin miedo a ser detectados). La forma más sencilla de llegar hasta los subordinados de **Silvers** es cruzando el mapeado de un extremo a otro por la zona central. Tomando esta ruta, apenas nos encontraremos con uno o dos soldados que, lógicamente, deberemos eliminar. Al llegar al final del mapa, gira a la izquierda y avanza hasta divisar un soldado que está entre dos aborígenes arrodillados y otro que patrulla junto a él. Dispara (en la cabeza) primero al que está entre los dos indígenas y, rápidamente, elimina al que se encuentra patrullando esa zona. Ahora tienes vía libre para buscar a los seis aborígenes y administrarles el antídoto. Los dos primeros los tienes delante. El tercer aborigen está en el interior de una especie de choza, en la zona inferior central del mapa. El cuarto lo encontrarás en una caseta, a la izquierda del mapa (ligeramente por encima de la mitad), justo en la zona por la que has llegado hasta los subordinados de **Silvers**. El quinto lo tienes al lado. Retrocede hacia la mitad del mapa, algo más pegado a la parte superior, y encontrarás un agujero del que sale mucho humo. En uno de los laterales del agujero hallarás una entrada que te lleva al quinto aborigen. El sexto y último aborigen se encuentra en una choza, en la parte central del mapa, algo más cerca del límite inferior que del centro. Administrados todos los antídotos, ve hacia la posición de la torre de vigilancia que, desde la posición inicial de la misión, quedaría a la izquierda. Una vez allí, acércate a la cabina del conductor del camión que hay junto a la torre y pulsa Triángulo para robarlo. Aparecerás junto al helicóptero y tendrás que deshacerte de cinco soldados que abrirán fuego contra ti (en esta situación, el fusil K3G4 es lo más recomendable). Elimina a los soldados para dar por terminada esta decimocuarta misión.

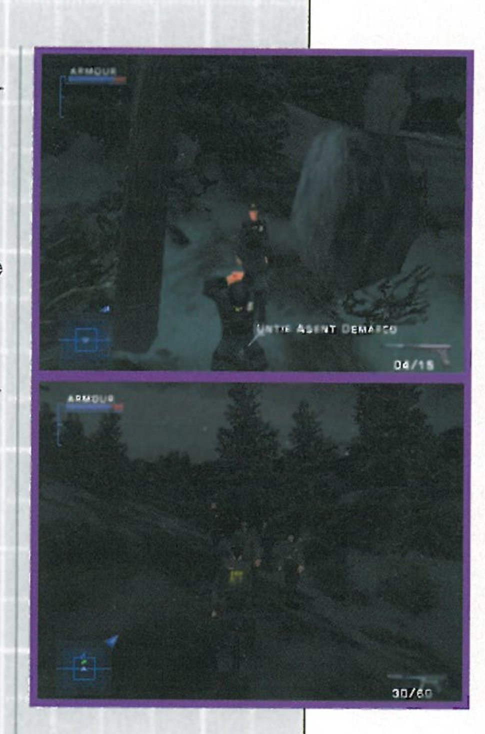




MISIÓN 15

Gira a la derecha y avanza hasta encontrar una torre de vigilancia. Elimina al francotirador que está en la torre y continúa con cuidado hacia ella, ya que tendrás que deshacerte de otro francotirador que está subido en otra torre, a la derecha de la primera. Con los dos francotiradores muertos, avanza pasando bajo la segunda torre de vigilancia y gira ligeramente a la derecha. Sigue hasta divisar al agente **DeMarco**, atado y arrodillado en un pequeño valle. Antes de acercarte para liberarle, podrás eliminar a dos francotiradores que se ocultan a los lados de dicho valle, ya que aún no te han visto y están de espaldas. Con los dos enemigos fuera de combate, acércate a **DeMarco** y pulsa Triángulo para liberarle. Avanza por el valle hasta encontrarte con dos compañeros tuyos (vestidos de negro), dirigiendo a dos milicianos recién arrestados. Un compañero de los milicianos aparecerá por el lado izquierdo. Elimínale tan pronto como puedas. Hecho esto, sigue avanzando por el valle hasta encontrar los postes del cableado eléctrico. Acércate a una de las torres y pulsa Triángulo para completar uno de los objetivos. Nada más hacerlo, aparecerán dos enemigos de la nada. Acaba con ellos cuanto antes. Retoma el sendero del valle y avanza hasta llegar a la zona humeante donde ha caído el satélite. Tras la conversación con **Gabe Logan**, vuelve atrás para desactivar el dispositivo de seguimiento conectado a los postes del cableado eléctrico. Vuelve de nuevo al lugar donde cayó el satélite y sigue avanzando por el valle, eliminando a todos los agentes de la NSA que encuentres (los que van de negro) y evitando a los milicianos (ahora no los puedes eliminar). Al dejar atrás el satélite, te encontrarás con una batalla entre los agentes de la NSA y los miembros de la milicia. Intenta no meterte en medio del fuego cruzado y sigue avanzando hasta llegar a una casa con una chimenea humeante. Entra por el hueco en la valla metálica y atraviesa toda la «zona residencial» lo más rápido que puedas, evitando en lo posible los encontronazos con los miembros de la milicia. Oriéntate con el mapa ▶







y con las indicaciones que aparecen en pantalla para llegar hasta el Complejo **Oakton** sano y salvo y, así, completar esta misión.

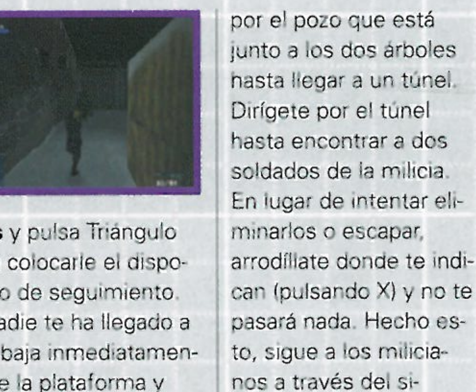
MISIÓN 16

Avanza ligeramente y gira a la derecha por el camino. Te encontrarás con un agente de la NSA que acaba de eliminar a un miliciano. Deshazte del agente antes de que te mate a ti. Sigue avanzando y te encontrarás con dos agentes más, elimínalos para llegar a la sala con una especie de puente en el centro. Salta al puente y, desde ahí, ve hasta el lado derecho de la sala hasta salir de ella. La siguiente habitación está repleta de cajas y la única salida es un agujero en el suelo. Baja por él y dispara en la cabeza a un agente de la NSA que está golpeando a un miembro de la milicia. Al hacerlo, aparecerá otro agente que también deberás eliminar. A continuación, ve a la parte derecha de la sala y baja por el agujero que encontrarás allí. Sigue el túnel hasta el final, gira a la derecha y elimina al agente de la NSA. Avanza hasta el final del pasillo, hasta hallar un agujero por el que subir. Una vez arriba, avanza por el único camino posible hasta dar con dos agentes de la NSA. Dispara a los agentes en la cabeza (no te preocupes por la milicia) y avanza hasta encontrar una puerta que deberás abrir pulsando Triángulo. Tras la conversación con **Logan**, avanza lentamente hasta el contenedor que tienes delante. Sin ser visto en ningún momento, sube al contenedor y, una vez arriba, avanza ligeramente, date la vuelta y corre para llegar de un salto hasta la plataforma en la que está **Silvers**. Acércate lentamente hasta **Silvers** y pulsa Triángulo para colocarle el dispositivo de seguimiento. Si nadie te ha llegado a ver, baja inmediatamente de la plataforma y ocúltate tras los contenedores grises para contactar de nuevo con **Logan**. Hecho esto, sube de nuevo a la plataforma y avanza por ella, en la dirección en la que ha ido **Silvers**, hasta llegar a un pasillo iluminado por una luz amarillenta. Avanza por el pasillo hasta el final, gira a la derecha y sal por la puerta. Gira de nuevo a la derecha y baja la rampa. Ve hacia la parte inferior de la rampa que acabas de bajar y verás dos árboles. Entre esos dos árboles se encuentra el agente **Kelly**, al que tendrás que liberar (pulsando Triángulo). Nada más liberarle, tendrás que hacerte cargo de tres agentes de la NSA que aparecerán disparándote. Ahora, en lugar de salir y acompañar a **Kelly**, tendrás que bajar por el pozo que está junto a los dos árboles hasta llegar a un túnel. Dirígete por el túnel hasta encontrar a dos soldados de la milicia. En lugar de intentar eliminarlos o escapar, arrodíllate donde te indican (pulsando X) y no te pasará nada. Hecho esto, sigue a los milicianos a través del siguiente túnel y lucha junto a ellos contra los agentes de la NSA, tanto en el primer encuentro (nada más salir del túnel) como en el segundo, después de abrir una puerta metálica roja de una patada. Si sigues vivo tras los dos encontronazos con la NSA, busca una especie de almacén de color rojo (tras dar la patada a la puerta, avanza y gira a la derecha en la esquina para verlo). Entra en el almacén y, nada más hacerlo, cruza la puerta que hay a la derecha. Delante tendrás una mesa y, sobre ella, en el techo, una cabeza de alce. Pulsa Triángulo sobre la cabeza de alce para conseguir los datos del satélite. Sal por la puerta que está junto a la mesa y sigue a los tres miembros de la milicia para eliminar a los agentes de la NSA que están sobre el tejado de uno de los edificios. Hecho esto, busca la entrada a ese edificio y baja las escaleras para acceder a él. Elimina a los tres agentes de la NSA que encontrarás dentro y busca el colchón que hay en una esquina. Pulsa Triángulo junto al colchón para completar esta misión.













MISIÓN 17

De frente puedes ver a **Dusty Oakton**, al cual tendrás que seguir por el túnel. Si lo necesitas, a tu espalda hay una caja con un chaleco antibalas. Avanza junto a **Dusty** hasta que quede parado en una de las esquinas. Adelántate, ya que lo que está haciendo es colocar una carga explosiva para pararle los pies a dos agentes de la NSA. Algo más adelante, **Dusty** se quedará parado y podrás recoger munición de alguno de los pasillos laterales. Hecho esto, avanza por el pasillo principal y, en la siguiente sala, te encontrarás con varios agentes que dispararán desde una zona superior. Mata a los agentes y si-









gue avanzando, eliminando a un agente más que te encontrarás por el camino hasta que **Dusty** se quede parado y te de las gafas de visión nocturna. Avanza un poco y elimina a dos agentes más que aparecerán a tu espalda. después, **Dusty** activará tus gafas de visión nocturna. Sigue por el túnel junto a **Dusty** hasta llegar a un punto donde, tras cruzar un puente metálico, tus gafas de visión nocturna se desactivarán. Avanza hasta llegar a una zona con forma espiral y elimina a los dos agentes que aparcerán, uno por delante y otro por detrás. Sigue a **Dusty** hasta una zona bien iluminada donde encontrarás unas escaleras. Elimina a los agentes que están en la parte superior de las escaleras y sube por ellas junto a **Dusty**. Coge un chaleco antibalas que encontrarás en una caja, a la derecha, y sigue a **Dusty** por un pasillo con forma semi-cilíndrica. Avanza hasta llegar a una habitación con una caja encima de una mesa (en la caja hay un chaleco antibalas, por si lo necesitas) y sigue a **Dusty** por el pasillo rectangular que está a la izquierda hasta llegar a encontrar a su madre. Sal de la sala, hacia la habitación con la mesa y el chaleco antibalas, y avanza por el pasillo que tienes delante (rectangular, no cilíndrico), hasta una valla metálica. Abre la valla pulsando Triángulo y coge la munición de HK-5. Vuelve a la sala de la mesa y el chaleco y avanza por el pasillo cilíndrico que está a tu derecha (justo enfrente del primer pasillo por el que llegaste aquí). Al llegar al fondo, gira a la derecha y avanza hasta bajar a una pequena rampa. En esta zona, hacia la derceha, encontrarás munición de escopeta y el primer *kit* de primeros auxilios hacia la izquierda, abriendo la puerta metálica. Date la vuelta y acaba con el agente que te estará esperando. Vuelve hasta la habitación donde estaba **Dusty** y su madre, **Debbie**, y elimina al agente que está disparando a **Dusty**. A continuación, acompaña a **Debbie**, eliminando a todos los agentes que te encuentres hasta llegar a un ascensor metálico, donde deberás esperar a **Dusty** para poder bajar en él. Una vez abajo, mantente pegado a **Dusty** continuamente y elimina a todos los agentes que se crucen por tu camino. Al llegar a una sala bastante amplia, **Dusty** se entretendrá poniendo un explosivo y tendrás que eliminar a dos agentes que entrarán en la sala. Hecho esto, elimina a los dos últimos agentes que aparecerán por detrás y sigue a **Debbie** y a su hijo por el pasadizo secreto con el fin de completar la misión.

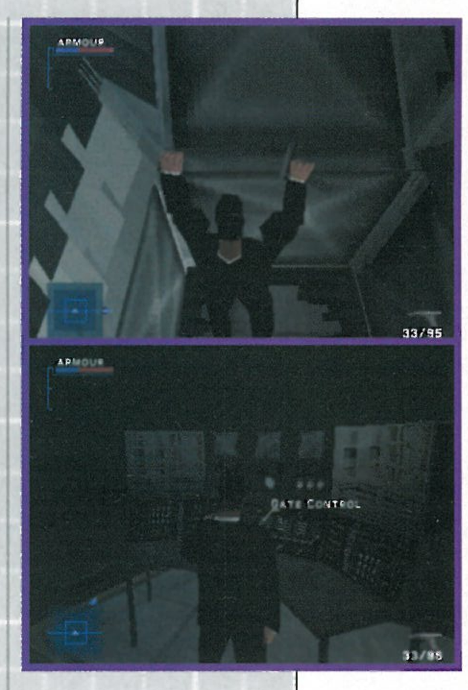




MISIÓN 18

Nota importante: en esta misión, todos los enemigos llevan chaleco antibalas excepto los que los que están indicados en la guía. Avanza por el pasillo, eliminando a dos agentes que encontrarás a tu paso, hasta encontrar una puerta a la izquierda. Entra en esa sala y avanza por ella hasta encontrar el primer pasillo por el que ir hacia la derecha. Allí encontrarás a un agente que posee un rifle MARS. Arrebátaselo de un tiro y vuelve atrás, hasta salir al centro de la sala, donde encontrarás la puerta al baño de caballeros (ligeramente a la derecha). Allí te encontrarás con dos agentes más. Elimínalos sin apuntar a la cabeza, ya que estos no llevan chaleco antibalas. Dentro del cuarto de baño encontrarás una rejilla de ventilación que deberás romper de un disparo (un mensaje te lo indicará), para subir después por ella. Avanza por el conducto de ventilación hasta llegar al otro extremo, donde encontrarás un K3G4 y un ordenador desde el que podrás abrir las verjas metálicas del nivel. Una vez abiertas las verjas, sal de la habitación, elimina a dos agentes que aparecerán a ambos lados y vuelve al pasillo principal (gira a la derecha al salir de la sala del ordenador). Avanza por el pasillo hasta llegar a una gran sala, donde deberás deshacerte rápidamente de cinco agentes más, empezando por el que está sobre una plataforma a la derecha. Vuelve atrás, hasta la sala donde estaban los cuartos de baño, y entra en el de señoras. Elimina a dos agentes que encontrarás dentro y sube, igual que en el ▶

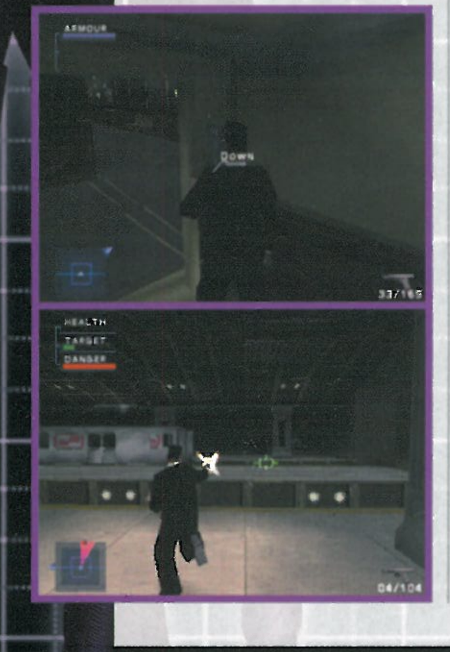






otro baño, por el conducto de ventilación. Dicho conducto te llevará al despacho de **Hadden**, donde podrás descubrir el código de desactivazión de las bombas. El código está oculto en la foto que **Hadden** tiene sobre su mesa. Tras comunicarle el código a **Mujari**, entrarán dos agentes en la habitación (sin chaleco antibalas), uno por el conducto de ventilación y otro por la puerta. Elimínalos y sal de la sala hacia el pasillo hasta encontrar una bifurcación. Gira a la izquierda y avanza hasta llegar al ascensor. Pulsa el botón para bajar en él. No intentes eliminar a todos los agentes que te ataquen (no dejan de salir) y, rápidamente, cruza las vías hasta llegar al andén por donde escapa **Mara Aramov** para completar la decimoctava misión.





MISIÓN 19

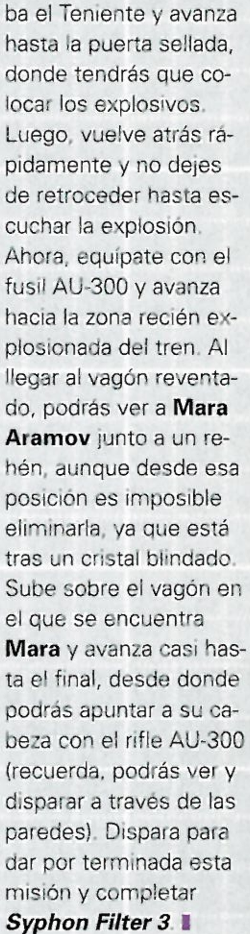
Nada más comenzar la misión, dos enemigos aparecerán corriendo hacia ti. Elimínalos (estos no tienen chaleco antibalas). Avanza hasta el siguiente vagón y, si lo necesitas, recoge el chaleco antibalas que está a tu izquierda. Pasa al siguiente vagón y elimina a los dos enemigos que aparecerán desde arriba. Avanza por los vagones hasta llegar a uno donde encontrarás a dos enemigos, tras un banco a modo de barrera, uno de ellos lanzando granadas y el otro disparándote. Elimínalos de un tiro en la cabeza (llevan chaleco antibalas). Tras hablar con **Mujari**, sigue avanzando por los vagones hasta llegar a uno en el que entrarán dos enemigos por arriba tras una explosión. Continúa avanzando hacia el siguiente vagón y, antes de llegar a las puertas del siguiente, utiliza un arma como el rifle H11 y, a través de las ventanas, elimina lo más rápido que puedas y de un tiro en la cabeza a los dos enemigos que están junto a uno de los rehenes. Avanza hasta el rehén y desátale pulsando Triángulo. En el siguiente vagón encontrarás una caja con un chaleco antibalas. Tras recogerlo, avanza hasta el otro vagón y, tras la escena, deshazte de un tiro en la cabeza los dos enemigos que están tras los bancos. Después, avanza por los vagones hasta divisar dos enemigos tras las ventanas que tendrás que eliminar rápidamente para poder salvar al rehén. Libera al rehén y avanza por los vagones, eliminando a todos los enemigos que aparezcan, hasta llegar a divisar al último de los rehenes y a los dos enemigos que le custodian. Libera al rehén (el senador **Mc-Garvey**) de la misma forma que a los otros dos. Continúa avanzando por los vagones mientras te deshaces de todos los enemigos que encuentres a tu paso. Al llegar a un vagón, cuyo techo explota, no te pares intentando eliminar a los dos enemigos que aparecerán en el techo, avanza y una explosión te librará de ellos. En el vagón que tienes delante podrás ver al **Teniente Coley**. Elimínalo de un tiro en la cabeza y sigue avanzando dejando atrás al cadáver. En el siguiente vagón, tendrás que recoger los explosivos que están en una caja, a la izquierda. Vuelve al vagón donde aparecieron los dos enemigos desde el techo y recoge el fusil AU-300, dentro de una caja. Vuelve hasta el vagón donde estaba el Teniente y avanza hasta la puerta sellada, donde tendrás que colocar los explosivos. Luego, vuelve atrás rápidamente y no dejes de retroceder hasta escuchar la explosión. Ahora, equípate con el fusil AU-300 y avanza hacia la zona recién explosionada del tren. Al llegar al vagón reventado, podrás ver a **Mara Aramov** junto a un rehén, aunque desde esa posición es imposible eliminarla, ya que está tras un cristal blindado. Sube sobre el vagón en el que se encuentra **Mara** y avanza casi hasta el final, desde donde podrás apuntar a su cabeza con el rifle AU-300 (recuerda, podrás ver y disparar a través de las paredes). Dispara para dar por terminada esta misión y completar ***Syphon Filter 3***.











supertrucos

GRAND THEFT AUTO 3

Conduce un tanque
Presiona Círculo seis veces, R1, L2, L1, Triángulo, Círculo, Triángulo. El tanque aparecerá en frente de ti. Podrás destruir todo a tu paso.

Todas las armas
Presiona R2, R2, L1, R2, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba. Alto nivel destructivo asegurado.





EXTREME G3

Escudo infinito
En el menú principal presiona L1+R1, L2+R2, L1+L2, R1+R2. Un sonido te confirmará que lo has hecho correctamente. La energía de tu escudo no disminuirá bajo ninguna circunstancia.



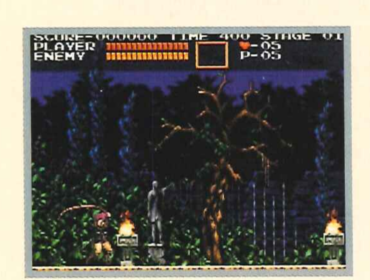
GUILTY GEAR X

Personajes ocultos
En la pantalla en la que aparece el mensaje «Press Start» presiona: Abajo, Derecha, Derecha, Arriba y *Start*. Los nuevos luchadores están en la parte inferior de la pantalla.



CASTLEVANIA CHRONICLES

Menu Extra
En el menú principal del juego presiona la siguiente combinación de botones: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Círculo, X, *Start*.



SPIDERMAN 2

Código maestro
Introduce como código la palabra AUNTMAY para desbloquear todos los trucos. Si lo que quieres es ser invulnerable usa el código SUPERGOD. Así no habrá villano que se te resista.



EARTHWORM JIM

Seleccionar nivel
Pausa el juego en cualquier momento y presiona la siguiente secuencia de botones: Derecha, R, B, A, L, L, A, R. La lombriz más famosa de los videojuegos será libre para explorar su mundo.



IRIDION 3D

Vidas ilimitadas y las mejores armas
Introduce como código 1NV1S4BL3. Tu salud seguirá bajando, pero cada vez que los enemigos acaben contigo aparecerá una nueva nave dispuesta.






PLAYSTATION 2 PSONE GAME BOY ADVANCE

TOP SUPERJUEGOS



PLAYSTATION 2

01> Silent Hill 2
Aventura ■ Konami

02> Jak & Daxter
Plataformas ■ Sony C.E.

03> Grand Theft Auto 3
Conducción ■ Rockstar

04> Gran Turismo 3 A-spec
Conducción ■ Sony C.E.

05> Pro Evolution Soccer
Konami ■ Deportivo

06> 007: Agente en Fuego Cruzado
Shoot'em-up ■ EA Games

07> World Rally Championship
Conducción ■ Sony C.E.

08> Burnout
Conducción ■ Proein

09> FIFA 2002
Deportivo ■ Electronic Arts

10> Capcom Vs SNK 2: MF 2001
Beat'em-up ■ E. Arts

PSONE

01> Final Fantasy IX
RPG ■ Squaresoft

02> Driver 2
Conducción ■ Reflections

03> Syphon Filter 3
Acción ■ Sony C.E.

04> Harry Potter y la Piedra Filosofal
Aventura ■ EA Games

05> Vagrant Story
RPG ■ Squaresoft

06> Breath of Fire IV
RPG ■ Capcom

07>Gran Turismo 2
Conducción ■ Sony C.E.

08> Italian Job
Conducción ■ Proein

09> Final Fantasy VIII
RPG ■ Squaresoft

10> FIFA 2002
Deportivo ■ EA Sports

DREAMCAST

01> Shenmue
F.R.E.E. ■ Sega

02> Headhunter
Aventura ■ Sega

03> Sonic Adventure 2
Plataformas ■ Sega

04> Resident Evil Code: Veronica
Survival Horror ■ Capcom

05> Grandia 2
RPG ■ Game Arts

GAME BOY ADVANCE

01> Mario Kart Super Circuit
Conducción ■ Nintendo

02> Castlevania Circle of the Moon
Plataformas ■ Konami

03> Street Fighter II Turbo Revival
Beat'em-up ■ Capcom

04> F-Zero Advance
Conducción ■ Nintendo

05> ChuChu Rocket
Puzzle ■ Infogrames

NINTENDO 64

01> Paper Mario
RPG ■ Nintendo

02> Banjo Tooie
Plataformas ■ Rare

03> Perfect Dark
Shoot'em-up 3D ■ Rare

04> Legend of Zelda: MM
Action RPG ■ Nintendo

05> Pokémon Stadium 2
Estrategia ■ Nintendo

GAME BOY COLOR

01> TLO Zelda. Oracle of Ages
RPG ■ Nintendo

02> TLO Zelda. Oracle of Seasons
RPG ■ Nintendo

03> Donkey Kong Country
Plataformas ■ Rare

04> Alone In The Dark
Aventura ■ Infogrames

05> Pokémon Cristal
RPG ■ Nintendo

JAPÓN

01> Final Fantasy X
RPG ■ Squaresoft

02> Luigi's Mansion
Aventura ■ Game Cube

03> Shenmue 2
F.R.E.E. ■ Dreamcast

04> Pikmin
Estrategia ■ Nintendo

05> Ace Combat 4: Shattered Skies
Simulador ■ Namco

Expertos en Informática y Videojuegos



www.centromail.es



PLAYSTATION 2 + 2 CONTROL PAD + DVD REMOTE CONTROL — 330,50 € — 54.990



PLAYSTATION 2 — 299,91 € — 49.900

CONTROLLER DUAL SHOCK 2 SONY — 28,79 € — 4.790



DVD REMOTE CONTROL SONY — 27,02 € — 4.495



MEMORY CARD 8 Mb. — 39,01 € — 6.490



007 AGENTE EN FUEGO CRUZADO — 63,05 € — 10.490



AGE OF EMPIRES II: THE AGES OF THE KINGS — 60,04 € — 9.990

AIR BLADE — 57,04 € — 9.490

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE — 60,04 € — 9.990



BURNOUT — 57,04 € — 9.490



CAPCOM vs SNK 2 — 63,05 € — 10.490



BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE — 57,04 € — 9.490

CRASH BANDICOOT: LA VENGANZA DE CORTEX — 57,07 € — 9.495



DEVIL MY CRY — 63,05 € — 10.490



CASPER — 60,07 € — 9.995



DARK CLOUD — 57,04 € — 9.490



DEAD OR ALIVE 2 — 42,01 € — 6.990



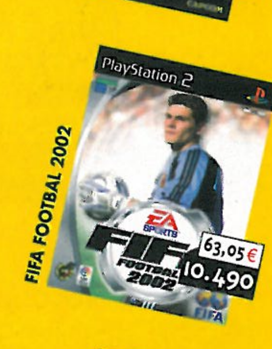
DYNASTY WARRIORS 2 — 36,00 € — 5.990



DUNE — 51,03 € — 8.490



EL REGRESO DE LA MOMIA — 57,07 € — 9.495



FIFA FOOTBAL 2002 — 63,05 € — 10.490



FORMULA ONE 2001 — 42,01 € — 6.990



GIANTS CITIZEN KABUTO — 57,04 € — 9.490



GRAN TURISMO 3 A-SPEC — 57,04 € — 9.490



GTA III — 63,05 € — 10.490



HALF LIFE — 60,07 € — 9.995



JAK AND DAXTER — 57,04 € — 9.490



SILENT HILL 2 - DIGIPACK — 63,05 € — 10.490



KLONOA 2 — 57,04 € — 9.490



LOTUS CHALLENGE — 57,04 € — 9.490



MAX PAYNE — 63,05 € — 10.490



MOTO GP — 42,01 € — 6.990



MOTOR MAYHEM — 60,04 € — 9.990

NBA LIVE 2002 — 63,05 € — 10.490



PRO EVOLUTION SOCCER — 60,04 € — 9.990

PROJECT EDEN — 57,04 € — 9.490

RAYMAN M — 63,08 € — 10.495

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X — 66,05 € — 10.990

SILENT SCOPE 2 — 60,04 € — 9.990



SOUL REAVER 2 — 63,05 € — 10.490

SPY HUNTER — 57,04 € — 9.490



SSX TRICKY — 63,05 € — 10.490



TEKKEN TAG TOURNAMENT — 42,01 € — 6.990



TIME CRISIS 2 + PISTOLA G-CON 2 — 75,07 € — 12.490



TONY HAWK'S PRO SKATER 3 — 63,05 € — 10.490



WIPE OUT FUSION — 57,04 € — 9.490



WORLD RALLY CHAMPIONSHIP — 57,04 € — 9.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 31 de diciembre.

IMPUESTOS INCLUIDOS

GAME

EXIT





Pedidos por Internet
www.centromail.es

ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO



26,99 € – 4.990

CASTLEVANIA CHRONICLES



42,01 € – 6.990

FIFA FOOTBAL 2002



45,02 € – 7.490

HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL





45,02 € – 7.490

SYPHON FILTER 3



39,01 € – 6.490



PS ONE + ATLANTIS: EL IMP. PERDIDO
131,62 € - 21.900



PS ONE + HARRY POTTER Y LA P. FILOSOFAL
143,64 € - 23.900

PLAYSTATION PS ONE
119,60 € – 19.900



Producto	€	Pts
CARRY MATE	26,99 €	4.490
CONTROLLER DUAL SHOCK PS ONE	25,18 €	4.190
MEMORY CARD SONY PS ONE	11,96 €	1.990
MEMORY CARD LOGIC 3 1 Mb.	10,16 €	1.690
MEMORY CARD LOGIC 3 2 Mb.	11,97 €	2.990
PANTALLA TFT 5" + MALETÍN DONE	180,24 €	29.990
PISTOLA LOGIC 3 P99K LIGHT BLASTER BLACK	54,03 €	8.990
TARJETA DE MEMORIA Centro MAIL 4 Mb	20,98 €	3.490
VOLANTE FANATEC SPEEDSTER 2	75,07 €	12.490
VOLANTE FERRARI CHALLENGE R. WHEEL	29,99 €	4.990







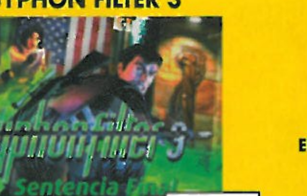






















Juego	€	Pts
007 EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE	23,98 €	3.990
ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE	42,01 €	6.990
BREATH OF FIRE IV	23,98 €	3.990
COLIN McRAE RALLY 2	26,99 €	4.490
CRASH BASH	23,98 €	3.990
DIGIMON WORLD	51,03 €	8.490
EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS	23,98 €	3.990
EL RETORNO AL GRAN VALLE	36,03 €	5.995
GUNFIGHTER: THE LEGEND OF J. JAMES	30,02 €	4.995
HELLBOY	29,99 €	4.990
ISS PRO EVOLUTION	23,44 €	3.900
ISS PRO EVOLUTION 2	42,01 €	6.990
LA SUPER DIVER CASA DE GOOFY	30,02 €	4.995
LAS SUPERNENAS: EXTRA ACCIÓN QUÍMICA	30,02 €	4.995
LOONEY TUNES: PERRO Y LOBO	33,00 €	5.490
LUCKY LUKE: WESTERN FEVER	33,00 €	5.490
MANAGER DE LIGA 2002	39,01 €	6.490
MEDAL OF HONOR UNDERGROUND	23,98 €	3.990
METAL GEAR SOLID BAND	14,97 €	2.490
NBA LIVE 2002	45,02 €	7.490
¿QUIERES SER MILLONARIO?	29,99 €	4.990
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS	23,98 €	3.990
SILENT HILL	20,98 €	3.490
SPIDER-MAN 2 ENTER: ELECTRO	39,01 €	6.490
SPYRO 3: EL AÑO DEL DRAGÓN	23,98 €	3.990
SYPHON FILTER 2	23,98 €	3.990
THE ITALIAN JOB	45,05 €	7.495
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	26,99 €	4.490
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	45,02 €	7.490
WINNIE THE POOH	26,99 €	4.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de diciembre

IMPUESTOS INCLUIDOS

EXIT



Atención al cliente 902 17 18 19

ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO

57,04 € 9.490

HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL


51,03 € 8.490

MEGAMAN: BATTLE NETWORK

51,06 € 8.495

HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL

39,01 € 6.490

RESIDENT EVIL GAIDEN

33,00 € 5.490

GAME BOY COLOR POKÉMON + P. CRISTAL

108,12 € 17.990

POKÉMON STADIUM 2

69,06 € 11.490

GAME BOY ADVANCE



~~21.495~~ 20.990

MORADA — ROJA TRANS. — BLANCA — AZUL TRANS.

COMPRA YA TU GAME BOY ADVANCE Y LLÉVATE DE REGALO UNA EXCLUSIVA LÁMPARA

BATMAN VENGANCE 51,06 € 8.495
CASTLEVANIA: CIRLCE OF THE MOON 51,03 € 8.490
CASPER 45,02 € 7.490
DONALD CUAK ATTACK 51,06 € 8.495
DOOM 57,04 € 9.490
EL PLANETA DE LOS SIMIOS 51,06 € 8.495



F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY 42,04 € 6.995
FINAL FIGHT 51,06 € 8.495
GRADIUS ADVANCE 54,03 € 8.990



INSPECTOR GADGET 51,03 € 8.490
INTER. SUPERSTAR SOCCER 54,03 € 8.990
KLONOA 54,03 € 8.990



LADY SIA 54,06 € 8.995
LUCKY LUKE WANTED! 54,03 € 8.990
MARIO KART SUPER CIRCUIT 42,04 € 6.995




RAYMAN ADVANCE 51,06 € 8.495
SPIDER-MAN MISTERIO'S MENACE 57,04 € 9.490
SPYRO SEASON OF ICE 51,06 € 8.495
SUPER MARIO ADVANCE 42,04 € 6.995
SUPER STREET FIGHTER II: TURBO REVIVAL 51,06 € 8.495
X GAMES SKATEBOARDING 54,03 € 8.990

GAME BOY COLOR


81,08 € 13.490

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE 33,00 € 5.490
ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO 39,01 € 6.490



BLANCA NIEVES Y LOS SIETE ENANITOS 39,01 € 6.490

Compra HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL y entra en el sorteo de una TELEVISIÓN/VÍDEO SAMSUNG.




EL PLANETA DE LOS SIMIOS 39,04 € 6.495
GHOSTBUSTERS 36,00 € 5.990
LAS SUPERNENAS: PÁNICO EN TOWNSVILLE 39,04 € 6.495




PÓKEMON CRISTAL 42,01 € 6.990
PÓKEMON ORO 42,01 € 6.990
PÓKEMON PLATA 42,01 € 6.990
SHREK 39,04 € 6.495







SPIDER-MAN 2: THE SINISTER SIX 36,00 € 5.990
SNOOPY TENNIS 33,00 € 5.490
THE LEG. OF ZELDA: ORACLE OF AGES 36,00 € 5.990
THE LEG. OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS 36,00 € 5.990
TOMB RAIDER: CURSE OF THE SWORD 36,00 € 5.990
TONY HAWK'S PRO SKATER 3 36,00 € 5.990

N 64 NEW MARIO PAK

113,59 € 18.990

BANJOO-TOOIE

72,06 € 11.990

EXCITEBIKE 64

57,04 € 9.490

MARIO PARTY 3

57,04 € 9.490

PAPER MARIO

69,06 € 11.490

Ofertas y promociones válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de diciembre, no acumulables a otras ofertas o promociones.







EXIT

CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL | Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al: **917 791 307**



www.centromail.es

A CORUÑA — C/ DONANTES DE SANGRE, 1 · TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago — C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 · TEL: 981 599 288

ÁLAVA Vitoria-Gasteiz — C/ ADRIANO VI, 4 · TEL: 945 134 149

ALICANTE — C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12 · AV. GRAN VÍA S/N · TEL: 965 246 951

ALICANTE — C/ PADRE MARIANA, 24 · TEL: 965 143 998

ALICANTE Benidorm — AV. DE LOS LIMONES, 2 · ED. FUSTER JÚPITER · TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche — C/ CRISTÓBAL SANZ, 29 · TEL: 965 467 95…

ALMERIA — AV. DE LA ESTACIÓN, 14 · TEL: 950 260 643

BALEARES Palma — C.C. PORTO PI CENTRO · AV. I. GABRIEL ROCA, 54 · TEL: 971 405 573

BALEARES Ibiza — C/ VÍA PÚNICA, 5 · TEL: 971 … 101

BARCELONA (Glories) — C.C. BARCELONA-GLORIES · AV. DIAGONAL, 280 · TEL: 934 860 064

BARCELONA (Plaça Catalunya) — C/ PAU CLARIS, 97 · TEL: 934 126 310

BARCELONA (Plaça Sants) — C/ SANTS, 17 · TEL: 932 966 923

BARCELONA — C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31 · C/ CIUDAD ASUNCIÓN S/N · TEL: 933 608 174

BARCELONA Badalona — C/ SOLEDAT, 12 · TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona — C.C. MONTIGALÀ · C/ OLOF PALME, S/N · TEL: 934 656 87…

BARCELONA Barberà Vallés — C.C. BARICENTRO, LOCAL 37 · AUTOPISTA A-18, SALIDA 2 · TEL: 937 192 097

BARCELONA Diagonal — C.C. DIAGONAL MAR · AV. DIAGONAL MAR, 3 · 08019 BARCELONA

BARCELONA Manresa — C/ ALCALDE ARMENGOU, 18 · TEL: 938 730 838

BARCELONA Mataró — C/ SAN CRISTOFOR, 13 · TEL: 937 960 716

BARCELONA Mataró — C.C. MATARÓ PARK · C/ ESTRASBURG, 5 · TEL: 937 586 781

BURGOS — C.C. LA PLATA, LOCAL 7 · AV. CASTILLA Y LEÓN · TEL: 947 222 717

CÁCERES — AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18 · TEL: 927 626 365

CÁDIZ Jerez — C/ MARIMANTA, 10 · TEL: 956 337 962

CASTELLÓN — AV. REY DON JAIME, 43 · TEL: 964 340 0…

CÓRDOBA — C/ MARÍA CRISTINA, 3 · TEL: 957 498 360

CÓRDOBA — C.C. ZOCO CÓRDOBA, L. 15-A · Av. J. M. Martorell, s/n · TEL: 957 468 076

GIRONA — C/ EMILI GRAHIT, 65 · TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres — C/ MORERIA, 10 · TEL: 972 675 256

GRANADA — C/ RECOGIDAS, 39 · TEL: 958 266 954

GRANADA Motril — C/ NUEVA, 44 · EDIF. RADIOVISIÓN · TEL: 958 600 434

GUIPÚZCOA S. Sebastián — AV. ISABEL II, 23 · TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún — C/ LUIS MARIANO, 7 · TEL: 943 635 293

HUELVA — C/ TRES DE AGOSTO, 4 · TEL: 959 25…

JAÉN — PASAJE MAZA, 7 · TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño — AV. DOCTOR MÚGICA, 6 · TEL: 941 207 833

LAS PALMAS — C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2 · CTRA. GENERAL NORTE, 12 · TEL: 928 418 218

LAS PALMAS — Pº DE CHIL, 309 · TEL: 928 265 040

LAS PALMAS Arrecife — C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3 · TEL: 928 817 701

LAS PALMAS Vecindario — C.C. ATLÁNTICO, LOCAL 29 · AUTOVÍA GC-1, SALIDA 28

LEÓN — AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25 · TEL: 987 219 084

LEÓN Ponferrada — C/ DOCTOR FLEMMING, 13 · TEL: 987 429 430

MADRID (Callao) — C/ PRECIADOS, 34 · TEL: 91… 480

MADRID (Atocha) — Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1 · TEL: 915 278 225

MADRID (Bº Pilar) — C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038 · AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N · TEL: 913 782 222

MADRID (San Blas) — C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13 · AV. GUADALAJARA, S/N · TEL: 917 758 882

MADRID Alcalá de H. — C/ MAYOR, 58 · TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas — C/ RAMÓN FDEZ. GUISASOLA, 26 · TEL: 916 520 387

MADRID Getafe — C/ MADRID, 27 POSTERIOR · TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas — C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25 · AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37 · TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles — AV. PORTUGAL, 8 · TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo — CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5 · TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón — C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53 · CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5 · TEL: 916 562 411

MÁLAGA — C/ ALMANSA, 14 · TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola — AV. JESÚS SANTOS REIN, 4 · EDIF. OFISOL · TEL: 952 463 800

MURCIA — C/ PASOS DE SANTIAGO S/N · EDIF. CONDESTABLE · TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona — C/ PINTOR ASARTA, 7 · TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA — C.C. VIALIA, LOCAL 6 · ESTACIÓN DE RENFE · 36002 PONTEVEDRA

PONTEVEDRA Vigo — C/ ELDUAYEN, 8 · TEL: 986 432 682

SALAMANCA — C/ TORO, 84 · TEL: 923 261 681

STA. CRUZ TENERIFE — C/ RAMÓN Y CAJAL, 62 · TEL: 922 293 083

SEVILLA — C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4 · AV. ANDALUCÍA, S/N · TEL: 954 675 223

SEVILLA — C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38 · PZA. LEGIÓN, S/N · TEL: 954 915 604

TARRAGONA — AV. CATALUNYA, 8 · TEL: 977 252 945

TOLEDO — C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20 · C/ VIENA, 2 · TEL: 925 285 035

VALENCIA — C/ PINTOR BENEDITO, 5 · TEL: 963 804 237

VALENCIA — C.C. EL SALER, LOCAL 32 A · C/ EL SALER, 16 · TEL: 963 339 619

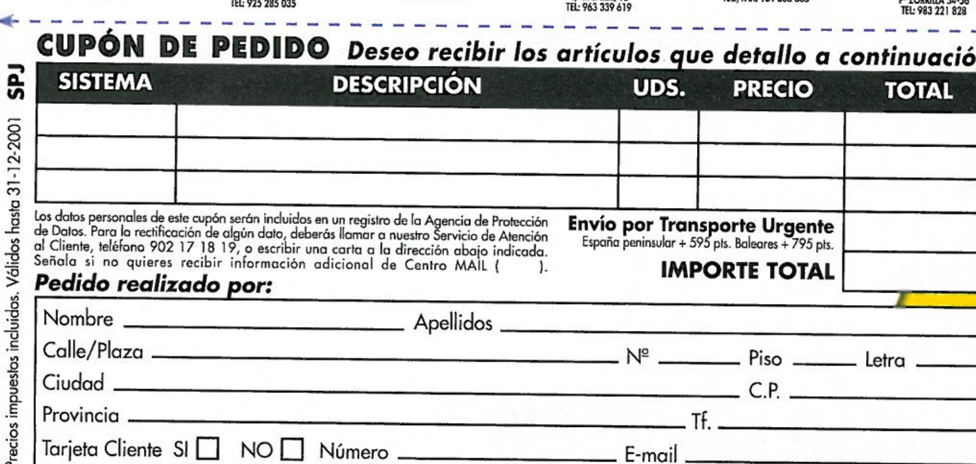
VALENCIA Torrent — C/ VICENTE BLASCO IBÁÑEZ, 4 · TEL./FAX: 961 566 665

VALLADOLID — C.C. AVENIDA · Pº ZORRILLA 54-56 · TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao — PZA. ARRIQUIBAR, 4 · TEL: 944 103 473

ZARAGOZA — C/ ANTONIO SANGENÍS, 6 · TEL: 976 536 156

ZARAGOZA — C/ CÁDIZ, 14 · TEL: 976 218 271



CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

SPJ — Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 31-12-2001

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL (   ).

Envío por Transporte Urgente España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre ____ Apellidos ____
Calle/Plaza ____ Nº ____ Piso ____ Letra ____
Ciudad ____ C.P. ____
Provincia ____ Tf. ____
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ____ E-mail ____

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10 h. a 20 h.
Por Fax: 913 803 449
Por Correo electrónico: pedidos@centromail.es
Por Internet: www.centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 10.000 pts. **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Península y Baleares)

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

GAME

EXIT

INTERNECIO



GOLFOMENSAJES

Adolfo y el Yeti.

Que tiemble **España**. Me han llegado rumores de que la pareja más explosiva del momento, han juntado sus cuerpos en la capital del reino. Ya sabéis niños, no salgáis a la calle después de las 10 de la noche. Correis serio peligro de lobotomía crónica. Si queréis flipar con una entrevista al Yeti, id a esta página: **http://www.elhombremosca.com/entrevistas.html**. Impagable.

Laura y Eduardo.

Son nuestros dibujantes estrella, y parece que gracias a nuestros ruegos Laurita ha vuelto al redil, sin duda gracias a que **Eduardo** ha insistido en ello. Así que una ovación para **Laura**, y desde aquí le damos permiso a **Eduardo** para que la pellizque un poco.

Davinia Sánchez.

Como siempre, un placer leerte (no olvides escribirme el mes que viene). No valen excusas, foto ya, y cita después. Vete haciendo gimnasia.

Vuelve a la carga el valenciano fulano

Austin, Valencia.

Querido leproso, espero que, mientras lees esta misiva, no se te caiga un brazo. Junta tus cachitos con grapas y sigue leyendo.

Don´t worry. Tu hermana no me contagió. Por cierto, se dejó un pecho encima de la mesita de noche, se lo mando.

Como dijiste, soy asiduo del proctólogo. No es que tenga el recto amoratado, es que la doctora está de vicio.

Puede estar todo lo buena que quieras, pero creo que el recto no es un buen sitio donde colocar tu Scalextric, aunque quieras simular un túnel.

Tengo una terrible depresión, no sé si porque tengo más cuernos que Antonio David, o porque me han dicho que mis dibujos son un excremento. ¿Tú qué piensas?

Anímate machote. A problemas sin remedio, litro y medio. ¿La causa? Yo creo que tus patéticos dibujos, porque cornudo no eres, ya que no has tenido una novia gratis en tu vida. Es normal que esas chicas que te ligas luego se vayan con otros. Es su trabajo. Tu padre siempre fue comprensivo con las labores de tu madre.

3) ¿Has oído las canciones de Mamá Ladilla? Son la pera.

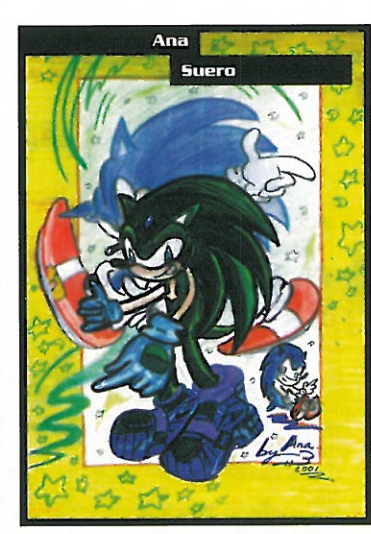
Vaya, yo creía que sólo te hablaban tus «Crispis»...

El señor Sphinter



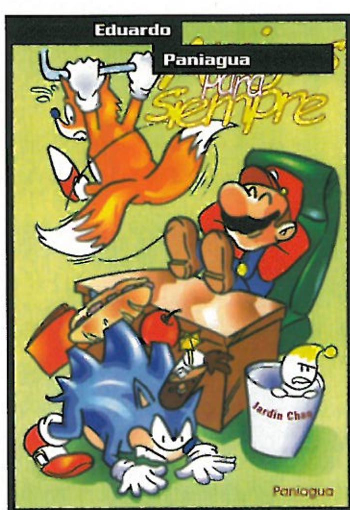
Muy chulo el dibujo, sí señor. Lo que pasa es que Mr. Sphinter se ha puesto a él de tío duro de la banda, y a mí del típico pringado... Pero muy chulo.

Ana Suero



***Ana Suero**, la madrileña de oro, hace una especie de reclamación al mundo de las aventuras de Sonic. **Ana**, a ver si puedo acudir a nuestra cita.*

Eduardo Paniagua



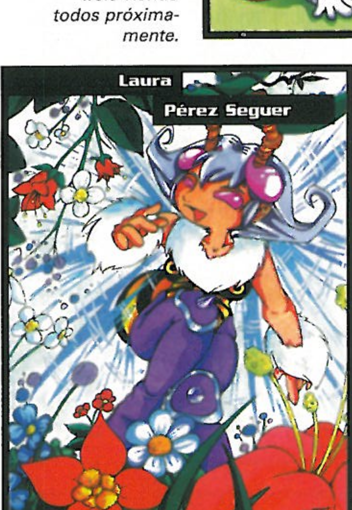
*Su majestad **Don Eduardo Paniagua** me obsequia este mes con una buena remesa de sus dibujos, que iréis viendo todos próximamente.*



TOP NECIO

1. **The Elf & The Scope** — Por reducir mi sección a una página
2. **Cristina & Boyfriend** — Los devoradores de canapés
3. **Sphinter** — El guitarrista sarasa manco
4. **Austin Flowers** — Hace la ruta del boquerón en bolas
5. **Adolfo & Yeti Simpaticón** — La pareja basura sin hermosura

Laura Pérez Seguer



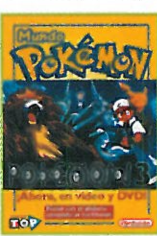
***Laurita** ha atendido por fin a nuestras súplicas y nos ha mandado este pedazo dibujo. Como siempre, un prodigio de calidad técnica y artística. Laura, queremos un hijo tuyo.*

Llega la Navidad

MEGATOP regala un vídeo con el que ganar cantidad de premios Nintendo



Con la revista Megatop de diciembre te llevarás un vídeo con lo mejor de Nintendo. Estudia atentamente su contenido, porque te dará las claves imprescindibles para participar en el sorteo de 80 videojuegos y 20 consolas de Nintendo. Y, por si fuera poco, sorteamos 100 patinetes exclusivos de Pokémon y 10 entradas para el espectáculo 101 Dálmatas en el Parque de Atracciones de Madrid. Y con el rasca-rasca de Sunny Delight puedes ganar una PlayStation y juegos de Atlantis. Además, en la revista encontrarás toda la información sobre el fenómeno Harry Potter: un reportaje de la película y una entrevista con el protagonista, Daniel Radcliffe, las páginas web y los videojuegos del personaje y un bazar de productos mágicos. También incluye una entrevista con Estopa, un reportaje sobre el centenario del R. Madrid y te adelantamos cómo será la esperada película de El señor de los Anillos. ¡Y todo por sólo 495 pesetas!





Vete de fiesta con el bolso YOU

En estas fiestas, todos los detalles son pocos, por eso en YOU queremos premiar tu fidelidad con un sofisticado bolso de fiesta. Tiene la medida justa para llevar lo necesario en tus salidas nocturnas y está fabricado en raso. Y para que demuestres tu lado más atrevido, nada como la tendencia teen-punk. En cine, te explicamos quien es quién en el estreno de El Señor de los Anillos, y entrevistamos a uno de sus protagonistas, Elijah Wood. Mariah Carey y Jamiroquai nos traen la música y Alejo Sauras y Elena Anaya la frescura del cine español. Además, te enseñamos unos truquillos para sobrevivir estas Navidades. ¿Quién da más?



Crea tu página Web con CNR

Ahora puedes poner al alcance de millones de internautas tus creaciones. Con el CD Web fix go! podrás diseñar una espectacular página web con textos, animaciones y vídeo, e incluso instalarla en la red. Más de cuarenta propuestas de regalos tecnológicos de última generación y orientaciones sobre las tendencias de la electrónica de consumo que van a triunfar el próximo año. Descubre cómo sacar el mayor partido sexual a las fiestas y te desvelamos por qué comemos compulsivamente Además, este mes al comprar la revista, recibirás de regalo la revista BÚHO 43 "Las 43 mejores webs de la noche".







Tentaciones para las vacaciones de Navidad, en VIAJAR

El fin de año es una fecha muy especial y, por eso, VIAJAR te ofrece 12 sugerencias, 12 tentaciones, 12 ciudades muy especiales que se merecen el último viaje del 2001. Doce alternativas válidas tanto para quienes quieran vivir una Navidad tradicional como para quienes quieran pasar estas fechas de espaldas a ella. Además, mostramos las notas de son y ron que destila el Oriente de Cuba, recorremos, de norte a sur, la Patagonia chilena antes de que acabe el verano austral, descubrimos qué está preparando Brujas para celebrar su nombramiento como Capital Europea de la Cultura 2002, abrimos las puertas de las bodegas y las cavas del Penedés, cuna del cava y abrigo de castillos medievales, templos románicos y obras maestras del modernismo, y sugerimos los mejores cruceros por el Caribe y cuatro rutas por España para visitar Sigüenza, para alojarse en las mejores casas rurales del valle de Ara, para patearse el lado más natural del Condado de Treviño y para deleitarse con los mejores mariscos en las Rías Baixas. Y como siempre, con el Test Geográfico, una estancia para dos personas totalmente gratuita: una semana en el hotel Tryp Oriente, en Lisboa (Portugal).

LINEA DIRECTA

por **Doc**

CARTA DEL MES

Reflexión sobre lo que vendrá. Pronto se unirán a la constelación lúdica dos nuevas máquinas de última generación: **Xbox** y **Nintendo Game Cube**. Los usuarios tendremos dos caminos más a elegir. Además, **PlayStation 2** está recibiendo ahora su *software* más decente y, por ello, su peso específico está aumentando en el panorama consolero. También está **Dreamcast**, en plena agonía. Todo esto significa beneficios para el usuario, ya que al aumentar la competencia también lo hará la calidad. Cada compañía tiene su política. **Nintendo** con sus juegos infantiles (salvo honrosas excepciones) que pueden no agradar a todos. La todopoderosa **Microsoft** llevándose las licencias interesantes a golpe de talonario. En fin, habrá que esperar acontecimientos.

Francisco Ortiz, vía e-mail.



El futuro de GBA

José Miguel Lacasta (vía e-mail)

*Hola **Doc**. Estoy preocupado porque veo que muchos juegos de **GBA** se quedan allí:*

- *¿Llegará una avalancha de títulos de calidad próximamente? Es que mi Castlevania y mi Final Fight no dan para más.*
- *De esta lista: Golden Sun, Shining Soul, Breath of Fire, Getbackers, Suikoden y Z.O.E. ¿Cuáles llegarán a **España**?*
- *¿Para cuando Super Mario Advance 2, Sonic y Ghouls'n Ghosts?*
- *¿Hay posibilidades de ver conversiones de **Super Nintendo** como Zelda o Chrono Trigger?*

- ***De momento ya tienes ahí Street Fighter y próximamente cosas como Advance Wars, Klonoa, Wario Land 4 o Scooby Doo. No te preocupes, no te van a faltar títulos de calidad.***
- ***Los que tienen más posibilidades de salir son: Golden Sun y Shining Soul. Los demás lo tienen difícil, aunque nunca se sabe.***
- ***Super Mario Advance 2 será una conversión de Super Mario World y aparecerá pronto en Japón, al igual que Sonic. Del otro título aún no se sabe nada.***
- ***Es muy probable, debido a lo fácil que resulta realizar conversiones entre ambas consolas.***

La saga Resident Evil y su exclusividad

David Aguilera (Barcelona)

*Hola. Me llamo **David** y tengo unas dudas sobre la saga **Resident Evil**:*

- *¿Es cierto que esta serie será desarrollada en exclusividad para **Game Cube**? ¿Acaso no había confirmado **Capcom** un **R.E. 4** para **PS2**?*

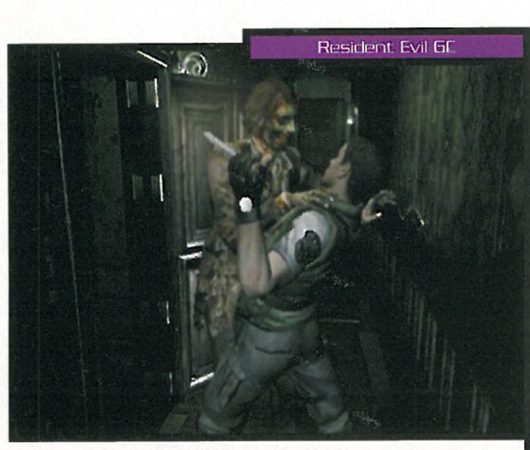
- ***Es totalmente cierto. El último título de la saga que verá la luz en PS2 será Gun Survivor 2, el juego de pistola ambientado en Code Veronica. Nintendo ha comprado la saga y Capcom ha visto en esta consola el lugar ideal para continuarla. Por algo será.***

Futuros lanzamientos para PS2

Luis Ernesto García (vía e-mail)

*Saludos **Doc**. Me comunico desde el nuevo continente con algunas preguntas sobre **PS2**:*

- *¿Qué pasó con los proyectos Extermination, Maximo: Ghosts to Glory, Drakkan, Run Like Hell, 7 Blades y Ephemeral Phantasia?*
- *¿Soul Reaver 2 aparecerá finalmente en **PlayStation 2**? ¿Y para cuándo una nueva entrega de Crash Bandicoot?*


Resident Evil GC



Golden Sun


Maximo

Shining Soul

Enviad las preguntas a doc.superjuegos@grupozeta.es o a Ediciones Reunidas S.A. O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Escribid en el sobre Linea Directa con Doc

C.B. The Wrath of Cortex

Extermination

7 Blades

TERMOMETRO

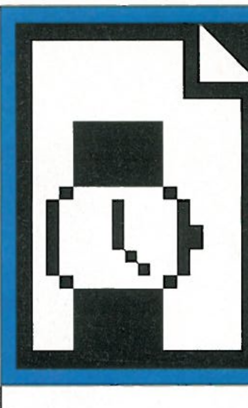
CALIENTE. Xbox y Game Cube son lanzadas por fin, y casi a la vez, en Estados Unidos.

TEMPLADO. La feria de Japón, el TGS, no atraviesa sus mejores momentos.

FRÍO. El precio de la nueva consola de Microsoft la aleja, un tanto, del grueso público.

■ ***Extermination, 7 Blades y Ephemeral Phantasia (Reiselied) ya están en la calle. Por cierto, ni se te ocurra comprarte este último. Maximo aparece en Japón el mes próximo. La segunda parte de Drakkan está a punto de salir. A Run Like Hell le queda algo más.***

■ ***La aparición de Soul Reaver 2 es inminente; puede que cuando leas estas líneas ya esté en la calle. Lo mismo pasa con Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex. Este último ha sido programado por Traveller's Tales y no por los desarrolladores originales de la saga en PSone.***



ULTIMA HORA

Lunar en GBA. Media Ring comercializará en febrero de 2002 un *remake* del celebrado *Lunar The Silver Story* de **GameArts**, adaptado a la pantalla y controles de la **Game Boy Advance**. Aún no hay noticias de una posible comercialización en Occidente.



Fecha para MGS2 PAL. A través de una nota de prensa, **Konami Europa** ha hecho pública la fecha de aparición de ***Metal Gear Solid 2 Sons Of Liberty*** para **PlayStation 2**. Será el 22 de febrero y llegará con textos localizados para cada país. Las voces, de momento, sólo en inglés.

Visto y no visto. **Sony** ha anunciado que las **PS2** de colores, en edición limitada, que puso a la venta en la web de **PlayStation** se agotaron a los cinco minutos, pese a su elevado precio (50.000 yens).

Game Cube llega a EE.UU. Aunque **Nintendo** autorizó a las tiendas a poder venderlas antes, la comercialización oficial de **Game Cube** en **Estados Unidos** comenzó el pasado 18 de noviembre. **Nintendo Of America** puso en circulación 700.000 unidades de la consola a un precio estimado de 199.95$. Se espera vender 1.1 millones de **Game Cube** en territorio estadounidense antes del 23 de diciembre.



XBOX

Visitamos a los creadores de Halo y Munch's Oddysee

En un viaje relámpago, el bueno de **De Lúcar** visitó los estudios de **Bungie** y **Oddworld Inhabitants**, creadores respectivos de ***Halo*** y ***Munch's Oddysee***, dos de los mejores títulos que acompañan a **Xbox** en su lanzamiento en **Estados Unidos** y de los que ya habéis visto un pequeño avance en el reportaje que os ofrecemos en este mismo número. El próximo mes os contaremos su experiencia junto a **Lorne Lanning**, padre y creador de *Abe*, y los componentes de **Bungie**, que nos desvelaron cómo fue la creación de estas dos maravillas para la máquina de **Microsoft**.









XBOX

Ya a la venta en EE.UU.

Tal y como estaba anunciado, el 15 de noviembre se dio el pistoletazo de salida a la comercialización de **Xbox** en **EE.UU.**. El carismático **Bill Gates**, presidente y jefe de arquitectura de *software* de **Microsoft**, no quiso perderse el primer día de rodaje de su máquina. «Hoy empieza el futuro de los videojuegos y empieza con **Xbox**» afirmó **Bill Gates**. «**Xbox** es una pieza clave en nuestra estrategia para liderar la revolución del entretenimiento digital y llevar el futuro del entretenimiento interactivo a todas las casas. Es un ejemplo de la innovación que está realizando **Microsoft**. Pero, sobre todo, es que es chulísima». Como atestiguan las fotos, **Gates** se tomó muy en serio la promoción de **Xbox**.





***Gates** demostró en público su pericia a la hora de jugar con **Xbox**. Lo que todavía desconocemos es si montará el mismo show cuando la presente en **España**.*



El gran reto te espera

SOLO FALTAS TU

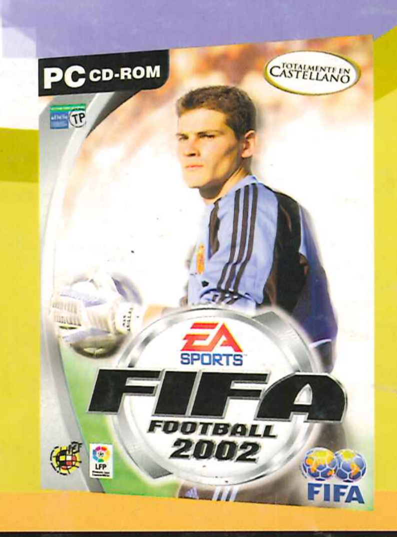
ChampioNet Football OPEN

Torneo Oficial Online
EA SPORTS™ FIFA 2002

inscribete y gana en la Competición Online más importante del año visitanos en

www.championet.com

PC CD-ROM





más de
20 millones de pts.*
en premios, más de € 120.000

* Sistema de Competición y Premios depositado ante Notario